ENTREVISTAS EXCLUSIVAS CON ROBERT EGGERS (THE WITCH) Y CAN EVRENOL (BASKIN)

SCIFIWORLD

EL MAGAZINE DEL CINE FANTÁSTICO

#91 | ABR-MAY'16 PVP 4'50 €



ADEMÁS: EN EL SET DE THE CONJURING 2 · SANGRE FRESCA
SCREAM QUEENS · SHYAMALAN · LA MÁQUINA DEL TIEMPO
THE FRANKENSTEIN CHRONICLES · GAMERA · Y MUCHO MÁS!

www.scifiworld.es

ISSN 1885-5385
9 771885 538001 91

SCIFIWORLD
PASIÓN POR EL FANTÁSTICO
WWW.SCIFIWORLD.ES

EDITA
Inquedanzas Editoriais
C/ Ricardo Bescansa 2, bajo
15706 Santiago de Compostela (A Coruña)

DIRECTOR
Luis M. Rosales
luis@scifiworld.es

DIRECTOR DE ARTE
Raúl Gil
raul@scifiworld.es

BSOs
Fernando Fernández Jiménez

CÓMICS
Rafael Ruiz-Dávila

LITERATURA
Alfonso Merelo

REDACCIÓN
Juan Andrés Pedrero Santos
David Mateo
Toni Benages
Marta Anaïs
Josep M. Contel
Ignasi Juliachs
Víctor Matellano
María Laura Gutiérrez
Mike Hodges
Ángel Sala
Ángel Agudo
Rubén Higueras
Manuel Ruíz
Joaquín Torán
Domingo López
Tonio L. Alarcón
Ramón Monedero
Christian Aguilera
Roberto J. Rodríguez
David Ribet
Miguel Martín
José M. Rodríguez
José Amador Pérez
José Mellinas
Lorenzo Ricciardi
Diego Vázquez
Esther Soledad Esteban Castillo
José Mellinas
Malize Evans
Miquel Mateos
Lorenzo Chedas
Santiago Taboada

CORRESPONSALES
Mark Pilkington (Londres)
Nuno Reis (Oporto)
Alain Schlockov (Paris)

PUBLICIDAD
Maria Porto
Telf.: 981 530 200
maria.porto@scifiworld.es

SCIFIWORLD (REDACCIÓN)
C/ Celso Emilio Ferreiro, 2 - 4ºD
36600 Vilagarcía de Arousa. Pontevedra
Telf.: 653 378 415
www.scifiworld.es
info@scifiworld.es

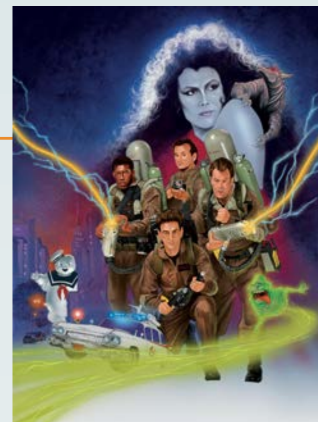
DISEÑO Y MAQUETACIÓN
Dixito Estudio SL
Telf.: 986 185 446

PORTADA
Mo Caró

DISTRIBUCIÓN
SCIFISHOP.ES
Telf.: 981 530 200

CONTENIDO

NÚMERO #91 | ABRIL / MAYO 2016





EDITORIAL

Bienvenidos a vuestra revista de cine fantástico que en este número rinde homenaje a ***Los Cazafantasmas***, con una portada exclusiva realizada por el gran artista Mo Caró, al que desde aquí quiero darle las gracias por su arte y amistad, y un extenso artículo de otro buen amigo, y uno de los nombres que está destinado a decir mucho en nuestro país sobre el género, Octavio López Sanjuán. En las próximas páginas encontraréis muchos otros contenidos que se detallan en el sumario, justo encima de estas líneas, por lo que no me extenderé al respecto, pero que seguro disfrutaréis con gusto. Así que a por ellos!

Quiero aprovechar para recordaros que del 23 al 29 de mayo se celebrará en los Cines Palafox la cuarta edición del **Festival Internacional de Cine Fantástico de Madrid, Nocturna 2016**, del que encontraréis toda la información disponible hasta la fecha en la página 12 de este mismo número. Pese a que no os podemos adelantar más, ya que en el momento de escribir estas líneas todavía estamos cerrando algunas sorpresas que espero podamos disfrutar durante el evento, si quiero compartir con vosotros la emoción que me produce el contar este año con mi admirado **John Landis** y celebrar en su compañía el 35 aniversario de ***Un Hombre Lobo Americano en Londres***. Y si este no fuera suficiente motivo de regocijo, tendremos la oportunidad de recordar a ese gran titán del género que fue **Vincent Price** en su 105 cumpleaños, gracias a la presencia de su encantadora hija, **Victoria Price**. Un evento que me ilusiona profundamente, y que nos permitirá conocer de primera mano como era este *Maestro de lo Macabro*. No os perdáis la cita. Nos vemos en Nocturna del 23 al 29 de mayo en los cines Palafox de Madrid. Y a los que no os podáis pasar, os espero aquí en un nuevo número de Scifiworld el próximo mes de junio donde os contaremos todo lo sucedido, y por supuesto todos los días en la red, con Scifiworld.es.

Larga vida al Fantástico!

Luis M. Rosales
Director





PRIMERA IMAGEN DE LA SEGUNDA TEMPORADA DE ASH VS EVIL DEAD

¿A qué os apetece una birra?

Starz ha lanzado la primera imagen promocional de la segunda temporada de ***Ash vs Evil Dead***. En la misma podemos ver a Ash disfrutando de su ansiado retiro en Jacksonville, Florida, ejerciendo de maestro de ceremonias de una fiesta y abriendo la bebida con su único estilo.

La segunda temporada se encuentra en producción actualmente y veremos a Lee Majors interpretando el rol del padre de Ash, Brock Williams, y a Michelle Hurd como su amor del instituto. Ted Raimi también formará parte de la temporada encarnando al mejor amigo de la infancia de Ash.

Bruce Campbell encabeza el reparto de ***Ash vs Evil Dead***, que incluye a Lucy Lawless, Ray Santiago y Dana de Lorenzo entre otros.

DAVID WENHAM FICHA POR IRON FIST

▶ Marvel ha anunciado el fichaje de David Wenham para el reparto de ***Iron Fist***. El actor interpretará a Harold Meachum, un líder corporativo responsable de la muerte del padre de Danny Rand. La serie estará protagonizada por Finn Jones y Jessica Henwick que mostrará como Danny Rand regresa a Nueva York después de haber estado desaparecido durante años. Allí se enfrentará a los criminales utilizando sus dotes para el Kung Fu y la habilidad de convocar el increíble poder del Puño de Hierro.

Iron Fist será la cuarta serie Marvel de Netflix, tras las ya estrenadas ***Daredevil*** y ***Jessica Jones***, y la próxima ***Luke Cage***. Juntas darán lugar a ***The Defenders***.

Por su parte, Charlie Cox ha dicho en una presentación de Netflix en París que *"Lo que sí sabemos es que al final de este año vamos a estar haciendo* ***The Defenders*** *y, por supuesto, Daredevil es una parte muy importante de este grupo de cuatro. No tengo idea de que va a ir la historia de esta serie. Estoy muy emocionado por ver como todos estos mundos se combinan... y muy interesado en ver como las tonalidades de cada serie confluyen en una".*



SCHWARZENEGGER LO AFIRMA

¿TENDREMOS TERMINATOR 6?

Pese a la tíbia recepción de ***Terminator Genisys***, y la posterior desaparición de sus secuelas de la parrilla de estrenos de Paramount, parece que podríamos ver una nueva entrega de las andanzas del viejo T-800.

En una entrevista con Channel 9, Arnold Schwarzenegger confirmó que habrá una nueva secuela. *"Sí, estamos trabajando en ello. Estoy deseando que llegue, por supuesto"* afirmó el actor de 68 años al canal australiano. Ahora falta saber si será la primera secuela de ***Terminator Genisys***, o optarán por un nuevo enfoque para la franquicia. El tiempo lo dirá.





AFFLECK ES OFICIALMENTE DIRECTOR Y GUIONISTA DE LA NUEVA PELÍCULA DE BATMAN

El anuncio llega con Batman v Superman habiendo superado los 800 millones de dólares de recaudación mundial.

Warner y DC han confirmado oficialmente que tras superar los 800 millones de dólares, la que muchos consideran "fallida" –que no es nuestro caso– ***Batman v Superman: Dawn of Justice***, quieren extender su relación con Ben Affleck. Previamente ya os habíamos contado que el contrato del actor se extendía por dos películas más, en concreto las dos entregas de Justice League, pero ahora Affleck es el director y guionista oficial de la nueva película de Batman.

Por el momento la primera entrega de Justice League ha iniciado su rodaje en Londres, y allí se encuentra Affleck junto a Henry Cavill, Gal Gadot, Jason Momoa, Ray Fisher y Ezra Miller entre otros.



PAUL McCARTNEY SE UNE A DEAD MEN TELL NO TALES

El beattle participará en el rodaje de escenas adicionales de la quinta entrega de la saga, aunque se desconoce el rol que interpretará. Keith Richards, el guitarrista de los Rolling Stones, ya participó en la franquicia encarnando al padre de Jack Sparrow. ¿A quién interpretará McCartney? Quizá sea un tío del pirata al que da vida Johnny Deep? Hagan sus apuestas!

En ***Pirates of the Caribbean: Dead Men Tell No Tales***, Jack Sparrow descubrirá que los piratas fantasmales liderados por el Capitán Salazar escapan del Triángulo del Diablo decididos a acabar con todos los piratas del mar. La única esperanza de Sparrow será encontrar el legendario Tridente de Poseidón, un poderoso artefacto que otorga a quien lo posee el control sobre los mares.



FEAR THE WALKING DEAD RENOVADA

▶ El *spin-off* de The Walking Dead tendrá tercera temporada. Tan sólo unos días desde la premier de la segunda temporada de ***Fear the Walking Dead*** y AMC ya tiene claro que continuará la serie anunciando su renovación por una tercera temporada en 2017.

La segunda temporada de ***Fear the Walking Dead*** consta de 15 episodios divididos en dos entregas. Los siete primeros comenzaron su emisión el pasado 10 de abril, y el resto se emitirá más tarde este mismo año.

JASON STATHAM PROTAGONIZARÁ MEG

▶ Eli Roth ya no dirigirá ***Meg***. En su lugar estará Jon Turteltaub quien ya ha elegido protagonista. Jason Statham ha firmado para protagonizar la adaptación del bestseller de Steve Alten en la que se encontrará un tiburón prehistórico gigantesco.

El guión de la adaptación de ***Meg*** ha pasado por varias manos y ha sido Dean Georgaris quien firma el borrador más reciente.

CHANNING TATUM SE UNE A KINGSMAN 2

▶ El departamento de casting de ***Kingsman: The Golden Circle*** no para, anunciando la incorporación de Channing Tatum al reparto en el que ya figuran Taron Eggerton, Halle Berry, Pedro Pascal, Edward Holcroft, Mark Stron y Colin Firth. Falta saber entre otras cosas si finalmente se confirmará la presencia de Julianne Moore como la villana del *film* y la de Sir Elton John.

Kingsman: The Golden Circle tiene previsto su estreno para el 16 de junio de 2017 con el guión y la dirección de Matthew Vaugh.

01 ABRIL 2016

EL INFIERNO VERDE

The Green Inferno | USA/CHL | 2013 | 100 min. | La Aventura Audiovisual
Dirección: Eli Roth | **Guión:** Guillermo Amoedo y Eli Roth
Reparto: Lorenza Izzo, Ariel Levy, Daryl Sabara, Kirby Bliss Blanton, Magda Apanowicz, Sky Ferreira, Nicolás Martínez, Aaron Burns, Ignacia Allamand.

01 ABRIL 2016

LA PASIÓN DE PORT TALBOT

The Gospel of Us | UK | 2012 | 115 min. | Paycom Multimedia
Dirección: Dave McKean | **Guión:** Owen Sheers
Reparto: Michael Sheen, Matthew Aubrey, Nigel Barrett, Jordan Bernarde, Di Botcher, Darren Lawrence, Darren Lawrence, John-Paul Macleod, Rhys Matthews

01 ABRIL 2016

ORGULLO + PREJUICIO + ZOMBIS

Pride and Prejudice and Zombies | USA/UK | 2016 | 108 min. | Tripictures
Dirección: Burr Steers | **Guión:** Burr Steers
Reparto: Lily James, Sam Riley, Bella Heathcote, Ellie Bamber, Millie Brady, Suki Waterhouse, Douglas Booth, Charles Dance, Jack Huston, Lena Headey, Matt Smith

08 ABRIL 2016

LA INVITACIÓN

The Invitation | USA | 2015 | 100 min. | La Aventura Audiovisual
Dirección: Karyn Kusama | **Guión:** Phil Hay y Matt Manfredi
Reparto: Logan Marshall-Green, Michelle Krusiec, Aiden Lovekamp, Mike Doyle, Jordi Vilasuso, Marieh Delfino, Jay Larson, Tammy Blanchard, Emayatzy Corinealdi

08 ABRIL 2016

LAS CRÓNICAS DE BLANCANIEVES: EL CAZADOR Y LA REINA DEL HIELO

The Huntsman: Winter's War | USA | 2016 | 114 min. | Universal
Dirección: Cedric Nicolas-Troyan | **Guión:** Evan Spiliotopoulos y Craig Mazin
Reparto: Chris Hemsworth, Emily Blunt, Jessica Chastain, Charlize Theron

15 ABRIL 2016

EL LIBRO DE LA SELVA

The Jungle Book | USA | 2016 | 106 min. | Walt Disney Studios
Dirección: Jon Favreau | **Guión:** Justin Marks
Reparto: Neel Sethi, Bill Murray, Ben Kingsley, Idris Elba, Lupita Nyong'o, Scarlett Johansson, Giancarlo Esposito, Christopher Walken, Garry Shandling

15 ABRIL 2016

VICTOR FRANKENSTEIN

Victor Frankenstein | USA | 2015 | 110 min. | Twentieth Century Fox España
Dirección: Paul McGuigan | **Guión:** Max Landis
Reparto: Daniel Radcliffe, Jessica Brown Findlay, Bronson Webb, James McAvoy, Daniel Mays, Spencer Wilding, Robin Pearce, Andrew Scott, Callum Turner

22 ABRIL 2016

GENERACIÓN Z

The ReZort | UK | 2015 | Alfa Pictures
Dirección: Steve Barker | **Guión:** Paul Gerstenberger
Reparto: Jessica De Gouw, Dougray Scott, Martin McCann, Jassa Ahluwalia, Sam Douglas, Shane Zaza, Claire Goose, Bentley Kalu, Elen Rhys, Sean Power

29 ABRIL 2016

CAPITÁN AMÉRICA: CIVIL WAR

Captain America: Civil War | USA | 2016 | 146 min. | Walt Disney Studios
Dirección: Anthony Russo y Joe Russo | **Guión:** Christopher Markus y S. McFeely
Reparto: Chris Evans, Robert Downey Jr., Scarlett Johansson, Sebastian Stan, Anthony Mackie, Don Cheadle, Jeremy Renner, Chadwick Boseman, Paul Bettany

06 MAYO 2016

ANOMALOUS

Anomalous | ESP | 2016 | 100 min. | World Line Cinema
Dirección: Hugo Stuven Casasnovas | **Guión:** Hugo Stuven, David Zurdo, Fernando Acevedo | **Reparto:** Lluís Homar, Christy Escobar, Edgar Fox, Adria Arjona, Ben Temple, Julio Perillán, LoDeon, Jeffrey Alan Solomon

06 MAYO 2016

EL OTRO LADO DE LA PUERTA

The Other Side Of The Door | IND/UK | 2016 | 96 min. | Twentieth Century Fox
Dirección: Johannes Roberts | **Guión:** Johannes Roberts
Reparto: Sarah Wayne Callies, Jeremy Sisto, Sofia Rosinsky, Javier Botet, Logan Creran, Jax Malcolm, Suchitra Pillai

13 MAYO 2016

ABSOLUTAMENTE TODO

Absolutely Anything | UK/USA | 2015 | 86 min. | Wanda Visión
Dirección: Terry Jones | **Guión:** Terry Jones y Gavin Scott
Reparto: Simon Pegg, Kate Beckinsale, Sanjeev Bhaskar, Rob Riggle, Robert Bathurst, Eddie Izzard, Joanna Lumley, Emma Pierson, Meera Syal, Robin Williams

13 MAYO 2016

LA BRUJA

The Witch | USA/UK/CAN/BRA | 2015 | 90 min. | Universal
Dirección: Robert Eggers | **Guión:** Robert Eggers
Reparto: Anya Taylor-Joy, Ralph Ineson, Kate Dickie, Harvey Scrimshaw, Ellie Grainger, Lucas Dawson, Bathsheba Garnett, Sarah Stephens, Julian Richings

20 MAYO 2016

MIDNIGHT SPECIAL

Midnight Special | USA | 2016 | 111 min. | Warner Bros Pictures
Dirección: Jeff Nichols | **Guión:** Jeff Nichols
Reparto: Michael Shannon, Joel Edgerton, Kirsten Dunst, Jaeden Lieberher, Adam Driver, Bill Camp, Scott Haze, Sam Shepard, Paul Sparks, David Jensen

20 MAYO 2016

X-MEN: APOCALIPSIS

X-Men: Apocalypse | USA | 2016 | Twentieth Century Fox
Dirección: Bryan Singer | **Guión:** Simon Kinberg
Reparto: Jennifer Lawrence, Sophie Turner, Olivia Munn, Oscar Isaac, Michael Fassbender, Rose Byrne, Nicholas Hoult, James McAvoy, Evan Peters

27 MAYO 2016

ALICIA A TRAVÉS DEL ESPEJO

Alice in Wonderland: Through the Looking Glass | USA | 2016 | Walt Disney
Dirección: James Bobin | **Guión:** Linda Woolverton
Reparto: Johnny Depp, Anne Hathaway, Alan Rickman, Helena Bonham Carter, Mia Wasikowska, Sacha Baron Cohen, Andrew Scott, Michael Sheen, Rhys Ifans



LA SOMBRA DE GRUMM por **David Mateo**

DILATANDO MENTES

Seguimos haciendo repaso de nuevos proyectos editoriales que están surgiendo a lo largo del 2016. En este caso, toca hablar con Maite Aranda y José Ángel de Dios, editores de Dilatando mentes. Un nuevo proyecto especializado en literatura fantástica que promete una buena colección de títulos. Entre las novedades inminentes encontramos **Los Cantos de Maldoror** del Conde de Lautréamont, **El que se esconde** de Tony Jiménez, y **Babilonia** de Richard Calder. ¡Vamos a hablar un poco de esta interesante propuesta editorial!

José Ángel, supongo que ante todo habréis sido lectores asiduos del género fantástico. ¿Cómo entraste en este mundillo?

Sí, sobre todo, antes que editores, somos lectores, eso vaya por delante. Veamos, recuerdo que cuando era pequeño, mi padre compraba novelas de a duro (sobre todo de Western). Cuando se las acababa, me enviaba al kiosco a cambiarlas por otras nuevas y es en ese momento en el que aproveché un día para, atraído por esas portadas, coger para mí una de terror (**Terror en la Antártida**, de Joseph Berna) y una de ciencia-ficción (**Invasor del más allá** de A. Thorkent) y así, cada vez que iba a cambiar sus novelas, cogía nuevas para mí. Fueron mis primeros contactos con el fantástico literario.

De ahí, y a raíz del juego de Rol de la Llamada de Cthulhu, hice contacto con la obra del genio de Providence y el amor por el fantástico eclosionó y me lancé a los libros de Minotaruo, Superterror.

En cuanto a cine, recuerdo ver de pequeño ***Historias para no dormir*** y también ver con apenas cinco años ***El fantasma del Paraíso*** de Brian de Palma. Luego vendría **Noche de lobos** de Antena 3, los ciclos de Paul Naschy que hacían algunas madrugadas en la 2 de TVE,…

Sin entrar todavía en el mundo de «Dilatando mentes», ¿cuáles son tus referentes literarios? ¿Y cinematográficos?

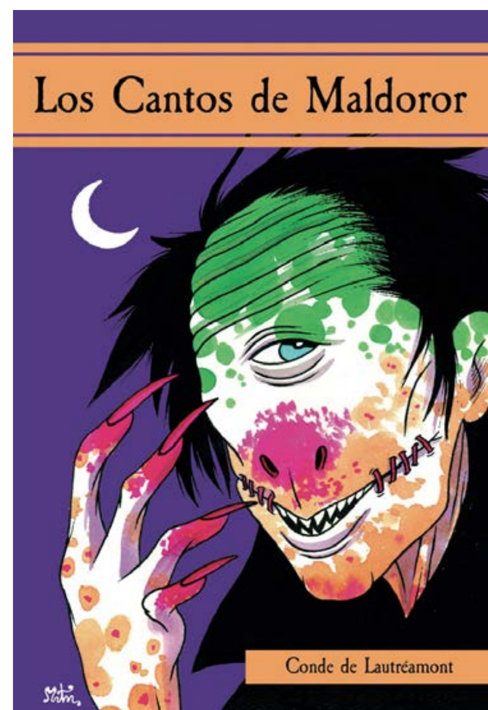
Literarios muchos y cinematográficos, también. Soy bastante ecléctico en cuanto a temáticas y géneros y voy saltando de uno a otro de continuo para tener nuevas visiones y percepciones de las cosas, pero siempre siento una debilidad especial por el fantástico.

Literario, veamos, recuerdo leer **1984** de Orwell de casi adolescente y quedarme conmocionado con el final. Me marcó. De igual modo me marcó el final de **El retrato de Pickman** del mencionado Lovecraft (a lo que contribuía mi corta edad). Autores que me embelesan podrían ser Clive Barker, Gabriel Bermúdez Castillo, Angela Carter, Ted Chiang (el libro **La historia de tu vida**, se lo recomiendo a todo el mundo que puedo), John Crowley, David Weber, Ray Bradbury, Neil Gaiman, Tolkien, Joe Abercrombie, Philip K. Dick, Bukowsky, Pynchon, Sapkowski, Poul Anderson, Terry Pratchet, Stanislav Lem, Henry James,… y así, ad infinitum, ¡son tantos!

En lo referente a lo cinematográfico, también voy picoteando de aquí y de allí: David Lynch, David Cronenberg, John Carpenter, Michael Haneke, Jacques Tourner, Alejandro Jodorowsky, Sam Peckimpah, John Ford, Takashi Miike, Akira Kurosawa, Seijin Suzuki, Luis Buñuel, Dario Argento, Mario Bava, Hitchcock,…

¿Y cómo surge la idea de crear una editorial de género fantástico en un momento en el que la literatura anda tan tocada?

Pues imagino que todo hay que achacarlo a la locura, ja, ja, ja. No, hablando en serio, como lectores empedernidos que somos, siempre habíamos soñado con editar nuestros propios libros, desde pequeños. Si me pongo como ejemplo, estando en los primeros años del Instituto, hice un par de números de un fanzine casero de corta y pega: lo escribía todo con una máquina de escribir Olivetti y luego, iba a la biblioteca, fotocopiaba imágenes de libros, las recortaba y las pegaba en la página correspondiente. Fue algo entre amigos, pero fue el germen de todo. Luego vendría el blog (el ahora extinto "Tengo boca y no puedo gritar") y la revista digital que coordiné durante unos años (**La caja de Pandora Magazine**). Imagino que este, el de pasar a la edición de libros con Dilatando Mentes, era un paso lógico en nuestro caso; máxime cuando siempre habíamos soñado con que los libros fuesen de otra manera: que incluyesen ensayos que hablaran sobre el tema del que trataba el libro, ilustraciones, playlists recomendadas por parte del autor,… no sé, hacer de la experiencia de leer algo más, llevarlo a un paso más allá y tratar de que el lector, cuando tenga uno de nuestros libros en la mano, se sienta pleno emocional, sensitiva y psíquicamente. No sé si lo conseguiremos, pero estamos trabajando muy duro para que así sea y cambiar esa tendencia de leer menos cada vez.



Háblanos un poco de vuestro proyecto.

Los libros de Dilatando Mentes van dirigidos a aquellos lectores que disfrutan con pasión de la lectura (principalmente de género) y que gracias a la misma sacien su hambre literaria y sus inquietudes (aunque deseamos que gracias a lo que publiquemos, estas aumenten y deriven en otros caminos nuevos que explorar); como indica el nombre de nuestra editorial, queremos que la mente del autor se expanda hasta lo indecible, que despierte del letargo con el que nos contamina el entretenimiento sedentario y alienante que nos invade hoy día.

Somos una modesta editorial, pero trataremos por todos los medios de que nuestros libros no lo sean; al contrario, queremos que en cada uno de los libros que publiquemos se refleje el trabajo que hay detrás del mismo y el respeto que sentimos hacia su autor y hacia los lectores que decidan adentrarse en sus páginas.

Tenemos una máxima, no vamos a publicar nada que no hayasmo leído previamente y que no nos halla gustado. Y vamos a publicarlos con los complementos que a nosotros, como lectores, nos hubiera gustado encontrar en él. Hacer lo contrario, ni sería ético ni respetuoso, ni para nosotros, ni para los autores, ni para, sobre todo, los lectores.

Cuéntanos cual es vuestro plan editorial para el 2016.

El plan editorial para este año, además de los consabidos **Los Cantos de Maldoror**, de Isidore Ducasse (aka Conde de Lautréamont), o **El que se esconde**, de Tony Jiménez, publicaremos una novela del británico Richard Calder, **Babilonia** (Babylon), la obra de una de las

voces (al menos para nosotros, claro) más inquietantes, sugerentes y necesarias del panorama fantástico anglosajón, de alguien que tiene una visión muy particular de cómo es la realidad y de cómo está orquestada esta. El libro, barroco, neo-gótico, es una visión muy *sui generis* de la adolescencia y del paso a la madurez a través de los ojos de una joven: ocultismo, nazis, mundos paralelos, sensualidad, crítica política, Jack el destripador,… son solo algunos de los elementos que el lector va a encontrar en esta obra (de publicación en junio).

Pasado el verano, tendremos una novela de Hernán Migoya (**Los que están muertas os saludan**), una mezcla de *road-movie* fronteriza (muy al estilo de la suciedad y sordidez de Peckimpah), aventura de búsqueda personal y elementos de puro terror, que hemos disfrutado mucho leyéndola.

Tras esta, vendrá una novela de fantasía épica de un escritor británico, una *space-opera* de un escritor islandés y una novela de terror/misterio juvenil de un autor patrio (y cuyos nombres, me guardo por el momento, je, je, je).

¿Quién es el Conde de Lautréamont? Parece que ese ha sido vuestro gran primer proyecto en el mercado.

Tras el sobrenombre de Conde de Lautréamont, se esconde un curioso personaje del que poco se sabe en realidad y que, parafraseando a Alejandro Castroguer de su prólogo: *"Isidore Ducasse fue un viajero rumbo al futuro, un adelantado a su tiempo, un visionario. Sus escritos, muy escasos, no fueron otra cosa que una sonda lanzada en dirección al siglo XX con el vivo deseo de hallar lectores que comulgasen con su credo estético."*

¿Por qué lanzar una edición limitada de «Los cantos de Maldoror»? ¿Estamos ante un libro de coleccionismo?

Los Cantos de Maldoror es un libro que siempre nos ha acompañado y que siempre nos ha subyugado y es precisamente por eso por lo que hemos decidido comenzar con él.

Como bien apunta Castroguer, Ducasse *"es un adelantado a su tiempo"*, y nosotros creemos que el libro, su mensaje (el que el lector concluya de este enjambre de ideas tortuosas que son **Los Cantos de Maldoror**), su nihilista visión de la sociedad, del ser humano y de las religiones, sigue vigente hoy día, más incluso que cuando el libro fue escrito y publicado originariamente; por eso, a pesar de ser un clásico con aura de culto, consideramos que es un libro moderno (al margen de su prosa) y necesario para todo lector, independientemente de su época (pasado, presente, futuro), de ahí que, dado su carácter contemporáneo en cuanto a espíritu se refiere, hayamos optado por Miguel Ángel Martín para ilustrarlo.

Ediciones de "Los Cantos" ha habido, hay y habrá varias (por suerte), de ahí que decidiéramos comenzar con una edición limitada; queríamos darle un atractivo y remarcar que es una obra especial: cuando se agote (que no falta mucho, por cierto), no lo reeditaremos nunca. Jamás.

Véndenos «Los cantos de Maldoror». En vuestra página web lo definís como «una lectura que se antoja sorprendente y todo un manantial de hallazgos estilísticos y lingüísticos, capaz de hechizar a artistas de toda índole a lo largo de los años» Y citáis a André Breton, Salvador Dalí, Max Ernst… ¡Eso es poner el listón muy alto!

Ja, ja, ja, sí el listón está alto, pero no soy yo quien lo ha puesto, sino los surrealistas, que hicieron de él un ídolo: por ejemplo, Dalí realizó una colección de serigrafías sobre la obra que son una verdadera joya.

No, no voy a vendértelo. El lector pensaría que trato de glorificarlo a toda costa ensalzando sus virtudes. Invito a quien tenga inquietud por nuestra edición a que se sumerja en las redes sociales y analice las opiniones de aquellos que lo han comprado. Nosotros, por nuestra parte, estamos encantados y agradecidos con el excelente feed-back que nos está llegando. Ese es nuestro premio: que el lector se sienta plenamente satisfecho.

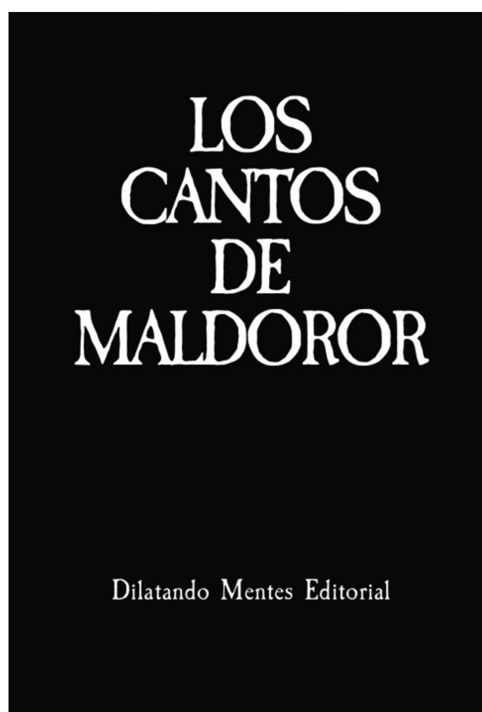
Háblanos un poco del libro…

Los Cantos de Maldoror, escritos entre 1868 y 1869, están constituidos por seis cantos.La obra en sí, centrada en el personaje de Maldoror, es una oda al mal, un ataque nihilista y descarnado al ser humano, a la ciencia, a las religiones, a la máscara que oculta la verdadera naturaleza animal del hombre.

Es un libro que encierra muchos juegos estilísticos y muchas referencias (como bien apunta Francisco González Fernández en el ensayo que el libro contiene) que invito al lector a analizar y descubrir.

¿Hay algún otro clásico en la recámara de Dilatando mentes?

Sí, ideas sobre ellos hay varias, pero de momento ninguna concreta. Al menos no para este año. Lo estudiaremos detenidamente y nos decantaremos por la que, para nosotros, sea la mejor y más interesante opción.



Y de la literatura clásica, a un libro contemporáneo: «El que se esconde» de Tony Jiménez. Parece que en vuestra editorial también tiene cabida el producto patrio, tan denostado en otros ámbitos. ¿No es así?

Sí, por supuesto. En nuestra editorial tienen cabida todos los autores que quieran formar parte de ella, independientemente de su procedencia. Solo hay un requisito para que nos decidamos a publicar un libro: que nos haga sentir algo, que nos sumerja en sus páginas, que nos emocione, que nos llegue, que no sea solo una sucesión de letras,…

En nuestro país hay muchos y buenos escritores de género (pido disculpas por los que me olvido): Carlos Sisí, Jesús Cañadas (quien, por cierto, escribe el prólogo del libro **El que se esconde**), Alejandro Castroguer, Víctor Blazquez, Carlos J. Lluch, Víctor Conde, Juan Miguel Aguilera, Daniel Mares, Cesar Mallorquí, Rafael Marín, Joan Bilbao, Emilio Bueso, Birrún, Darío Vilas, Javier Cosnava, Laura Gallego, tú mismo… Ojalá algún día crezcamos los suficiente como para que llamen a nuestra puerta y podamos publicar alguno de sus libros. Nosotros, estaríamos orgullosos de ello.

Háblanos de vuestro primer gran autor: Tony Jiménez.

Tony Jiménez es uno de los autores de terror patrios más interesantes y prometedores. Él también ha sentido la pasión por la literatura desde muy joven. Como bien sabe el aficionado al fantástico, además de publicar varios libros, ha resultado ganador y finalista en diversos certámentes, y ha ejercido como jurado y coordinador de antologías. El pasado año, estuvo nominado al Nocte por su novela **Tormenta Sangrienta**.

Si algún autor lee ahora mismo esta entrevista y quiere enviar su obra a Dilatando Mentes, ¿cuál es el proceso a seguir? ¿Y cuáles son vuestros requisitos?

El proceso a seguir, es ponerse en contacto nosotros, bien a través del formulario de contacto de nuestra página, bien a través del correo electrónico que allí encontrarán.

Las puertas de Dilatando Mentes están abiertas para todo aquel que quiera hacernos llegar sus manuscritos y, aunque tenemos cerrados ya todos los libros de este año, queremos que el próximo sea mejor todavía y, para eso, necesitamos el talento de los autores.

Los únicos requisitos, además de que se trate de una obra inédita, es que la lectura, como hemos apuntado antes, nos haga sentir algo, nos transmita su esencia y nos haga vibrar. Nada más. Y nada menos.

Enhorabuena, Maite y José Ángel, y muchísima suerte en esta nueva andadura.

Gracias a ti por la oportunidad de permitirnos que se nos escuche. Te estamos muy agradecidos. Un abrazo. SFW

MENÚ FANTÁSTICO



Primer plato: REGRESO A LA TIERRA *(This Island Earth, 1955)*
Segundo plato: TE AMO, TE AMO *(Je t'aime, Je t'aime, 1968)*
Postre: LA CIUDAD SUMERGIDA *(City Under the Sea / War-Gods of the Deep, 1965)*

Cocinado por **El Guardián**

REGRESO A LA TIERRA

Joseph Newman no es uno de esos nombres que suene a los aficionados del fantástico, y con razón, puesto que aparte de la cinta que hoy presentamos, sus únicas otras aportaciones al género fueron una serie de capítulos para la mítica ***La dimensión desconocida***, que tampoco se encuentran entre los más recordados de ésta. Y para añadir más leña al fuego, los momentos más icónicos de ***Regreso a la tierra*** y los más abiertamente *SciFi* (que ocupan todo el último tercio del *film*) fueron en realidad refilmados por un no acreditado Jack Arnold (maestro del fantástico, con clásicos en su haber como ***It Came from Outer Space***, ***La mujer y el monstruo*** o ***El increíble hombre menguante***), puesto que a William Alland, el productor, no le convenció el material rodado previamente por Newman.

Pese a ese pequeño insulto, hay que decir que el resto de la historia que sucede en la tierra está también llevada con la buena mano de un competente artesano, que si bien se ve siempre supeditado al material técnico y humano de que dispone (cada actor está mejor o peor dependiendo únicamente de sus propias cualidades, lo mismo que ocurre con el guion o con los diálogos), consigue en líneas generales realizar un trabajo lo suficientemente interesante como para que aún hoy siga manteniendo el tipo y se encuentre entre los clásicos más recordados de la época dorada de la Ciencia Ficción de los 50.



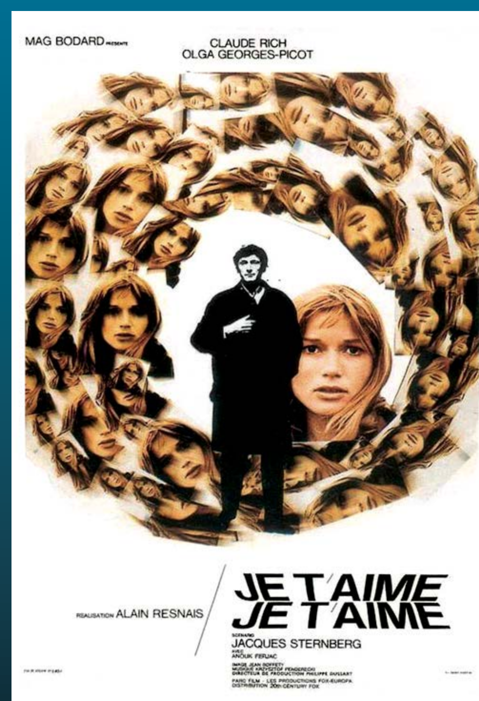
Aunque la cinta aborda el ya consabido peligro nuclear con mensaje aleccionador y humanista, como era la norma en la mayor parte de los títulos de aquellos años, es interesante señalar algunas características que marcan la diferencia en este *film*; especialmente el muy interesante dibujo del principal personaje alienígena del *film*, que a diferencia de sus compañeros y superiores, y de lo que era habitual en los invasores cinematográficos de aquellos años, no es una amenaza destructora para la humanidad, sino que se alía con ella y respeta las capacidades humanas de libre pensamiento. Esto, que se ha visto en múltiples ocasiones posteriores, no era tan habitual entonces, y si añadimos además que la interpretación de Jeff Morrow es de las más elegantes de la cinta, es perfectamente comprensible que su personaje, Exeter, se haya convertido en uno de los grandes iconos del *film*.

El otro, por supuesto, es el planeta Metaluna y sus adorables esclavos mutantes, uno de los monstruos más reconocibles de la década; aunque haya que admitir que está metido en la historia un poco con calzador (pero no seré yo quien se queje del añadido de un monstruo en cualquier cinta). El tercio final del *film* que transcurre fuera de la tierra es el que realmente justifica su alto presupuesto para la época y sus espectaculares efectos especiales, además del uso de la belleza fotográfica del mítico Technicolor de tres tiras. Pero, aunque es cierto que todo ese segmento sabe a poco en el conjunto del *film*, el resto de la historia incluye suficientes momentos de interés para que su encanto siga bastante intacto a pesar de los años transcurridos. Tanto las intervenciones alienígenas controlando aviones, como el aspecto de éstos o el *Interocitor* (especie de tele plana triangular con Skype con el que los alienígenas se comunican) son elementos memorables y que han pasado a formar parte de la cultura popular, del mismo modo que los mutantes. Incluso la pareja de científicos protagonista del *film*, con su *madelman* de voz imposiblemente varonil interpretado por Rex Reason y la heroína que da vida Faith Domergue, algo menos mujer-objeto de lo habitual en aquellos años (no en vano es una doctora), son lo suficientemente carismáticos, sin dejar de ser actores puros de serie B.

No se dejen engañar por tanto por su injusta inclusión el programa americano encargado de reírse de supuestas películas malas ***Mystery Science Theater 3000*** y denle una oportunidad, ya que seguramente les sorprenderá.

TE AMO, TE AMO

Alain Resnais no sólo es uno de los más importantes directores de cine franceses de todos los tiempos, sino que en su filmografía se pueden encontrar muchos desvíos al fantástico; si bien la mayor parte de las veces de una manera tangencial o poética, especial-



mente en la primera mitad de su filmografía donde una de sus preocupaciones principales era el tiempo y la manera en que éste es percibido por el ser humano. Esto le llevó a realizar claras incursiones en el fantástico como en el clásico ***El año pasado en Marienbad*** (que ya nos visitó en este menú), pero también otras cintas en las que su experimentalidad narrativa y una cierta irrealidad poética que suele recorrer sus films, le hace ser uno de los más interesantes directores *tapados* del género.

La cinta que hoy ocupa el plato principal de nuestro menú, además de ser otra excelente incursión evidente en el fantástico, resulta a la vez muy interesante por ser uno de los títulos tradicionalmente menos glosados de su filmografía. Esto muy posiblemente tenga que ver con los problemas que tuvo en su época, tanto por la cancelación de su presentación en el Festival de Cannes de aquel año por no celebrarse finalmente el festival a causa de los conocidos sucesos del mayo del 68 francés, como por su mala distribución posterior, que le han hecho permanecer como un título muy desconocido en la filmografía de su autor. Afortunadamente su actual recuperación debería situarlo a la misma altura que otras de sus grandes obras como ***Hiroshima Mon Amour***, ***Muriel***, ***Noche y niebla*** o ***Mi tío de América***.

Aunque se trate de la cinta de Resnais donde los elementos fantásticos son más evidentes (pues al fin y al cabo relata las dificultades de unos científicos que construyen una máquina para viajar en el tiempo), lo cierto es que, como siempre ocurre en su filmografía, el elemento fantástico se encuentra más en la manera en que nos narra la historia y en su uso poético y libre del montaje, que en la propia historia en sí. Un 85% del *film* lo compone en realidad el pasado de nuestro personaje central, que sale de un intento frustrado de suicidio, y que se ve abocado a un viaje convulso y errático por lo



vivido en su relación con la mujer de la que estaba enamorado. Dentro de ese pasado que se nos muestra como un fascinante puzle casi musical, plagado de repeticiones y de supuesta información superflua, se esconde un misterio clave para la vida de nuestro personaje, pero más allá de esa averiguación, lo que realmente muestra el *film* es una relación amorosa en toda su bella, caótica y a veces dolorosa rutina.

La excusa del viaje en el tiempo es un perfecto recurso que le sirve a Resnais para adentrarse en su terreno favorito, con algo menos de audacia y belleza que en la absolutamente memorable ***Marienbad***, pero con un resultado igualmente brillante y en el que se adivina la influencia de la seminal ***La jetée*** (que también ha pasado por el menú) y es fácil ver el legado que este título a su vez ha dejado en películas como ***Matadero cinco***, ***Doce monos*** o la gran obra maestra del dúo Kaufman/Gondry ***Olvídate de mí***.

La minimalista banda sonora de Krzysztof Penderecki y el guion de Jacques Sternberg son los grandes aliados de Resnais en la narración (además de las muy naturales interpretaciones de sus protagonistas), aunque siempre quedará el deseo de saber cómo habría sido el *film* si, como estaba previsto en la primera versión del guion, toda la historia hubiera sido contada de manera subjetiva a través de los ojos del personaje principal.

LA CIUDAD SUMERGIDA

Acabamos el menú con una cinta ligera de aventuras y fantasía subacuática. Un título no excesivamente recordado y del que hay que reconocer que no se trata de un gran clásico perdido, pero del que este Guardián conserva el buen recuerdo (confirmado en una nueva revisión) de una película con sus imperfecciones, pero con un gran encanto a cine de barrio.

Se trata además del último trabajo de uno de los más grandes directores de cine fantástico de serie B de todos los tiempos: Jacques Tourneur; quien ya pasó por el menú con su maravillosa ***La noche del demonio***, pero que además posee una filmografía llena de títulos encomiables, tanto en el género fantástico (sus trabajos para el productor Val Lewton), como fuera de él (***Retorno al pasado***, ***El halcón y la flecha***, ***Wichita, ciudad infernal***…). El hecho de que cerrara su admirable filmografía con un título un tanto problemático como éste ha sido siempre señalado como un manchón en su obra, pero esa es una afirmación con la que no puedo estar de acuerdo.

Es cierto que la película sufre en algunos momentos de un claro problema de guion causado por las reiteradas rescrituras llevadas a cabo sobre el libreto original de Charles Bennett y las desavenencias sobre el tono deseado para el *film* entre los productores Daniel Haller y George Willoughby. Como consecuencia la película se queda un tanto estancada en su parte intermedia y deja algunos cabos sueltos que parecían interesantes (como el de la coincidencia de la mujer protagonista con la pasada mujer de Price que aparece retratada en un cuadro), pero igualmente el resultado sigue siendo más que satisfactorio.

Sobre todo, porque los aciertos son verdaderamente infalibles. En primer lugar, Vincent Price. Toda película que cuanta con su presencia tiene un punto asegurado y aunque su cuasi Capitán Nemo no queda plenamente dibujado, su hipnótica interpretación, que además ancla al *film* en el ciclo Poe de la AIP al que pretende pertenecer (muy tangencialmente, puesto que la historia sólo se inspira levemente en un poema de Poe), es uno de los puntos fuertes de la cinta.

Otro de ellos es que el elegante uso de la cámara, de los espacios y del misterio visual, tan característicos de Torneur, siguen estando presentes en la cinta en diversas ocasiones, y además su excelente uso de los escasos recursos de producción de que dispone el *film* (especialmente en lo que se refiere a sus excelentes y evocadores decorados y a su fotografía) le permiten sacar oro de dónde poco hay que rascar. Aunque el propio director se sentía muy insatisfecho del *film* por todos los problemas de producción que sufrió, lo cierto es que como digo la cinta conserva un aroma de aventura de novela de finales del siglo XIX, mucho más cercano a Jules Verne (y a adaptaciones cinematográficas como ***20.000 leguas de viaje submarino***) que en realidad al mundo de Edgard Allan Poe.

Además, la inclusión del personaje cómico interpretado por el *fan-favorite* David Tomlinson, acompañado de la gallina Herbert (sin lugar a dudas la protagonista más encantadoramente marciana de la cinta), que sobre el papel parecería la peor de las ideas posibles (no en vano fueron introducidos en una de las reescrituras), no sólo funciona, sino que se lleva algunas de las mejores líneas de diálogo de toda la cinta (cortesía de David Whittaker, guionista habitual de las temporadas de los años 60 de ***Doctor Who***).

Al final, lo que la cinta ofrece es uno de esos entretenimientos juveniles de sábado por la tarde que conserva todo el encanto de una manera de hacer cine desaparecida, y en donde incluso se pueden rastrear posibles préstamos a cintas mucho más conocidas como ***Indiana Jones y el templo maldito*** de Spielberg. Pero ciertamente exige de una actitud relajada y dejarse llevar por su ritmo nada vertiginoso y por la excelente visualización del mundo fantástico submarino que nos ofrece. Y, además, ya se sabe que todo lo que salga de la American International Pictures siempre ha de ser bien recibido por el aficionado más todoterreno. SFW

DISPONIBILIDADES

Regreso a la Tierra - Editada en España en DVD por Absolute Distribution y por Llamentol. En Blu-Ray en Alemania por Ostalgica (Alive).

Te amo, te amo - No disponible en España. Editada en USA en DVD y Blu-Ray por Kino Lorber.

La ciudad sumergida - Editada en España en DVD por Paramount Television & Digital Distribution Spain y en Blu-Ray por Research Entertainment.

INTO THE MUD

Una mujer se despierta en medio del bosque. Está desnuda y muy confundida. A su lado, un hombre de aspecto amenazador que lleva un fusil a la espalda, habla por teléfono. La chica ve entonces la oportunidad de escapar...

por **Santiago Taboada**

Lo primero de todo, como Pablo también es el guionista del corto, le pregunto de donde surge la idea de ***Into The Mud***. Y me contesta que tenía muchas ganas de hacer un corto de género que fuese algo provocativo y sorprendente, pero dándole una vuelta de tuerca y haciéndolo más personal. Lo define como una historia típica, pero con un giro final que sorprenderá a los espectadores.

Le pregunto entonces sobre este giro final, ya que a la gran mayoría de los espectadores, nos molesta muchísimo cuando nos toman por tontos, y nos endosan un final que el guionista se saca de la manga. Afortunadamente, Pablo me ha contestado que a lo largo del corto, va dejando migas de pan que hacen que ese final sea coherente. Y no solo eso, sino que cuando lo veamos por segunda vez, podremos divertirnos encontrando y señalando esas pistas.

En la producción nacional tanto de largometrajes y cortometrajes, a la hora de elegir lugares de rodaje, podríamos dividir las películas en dos tipos. El primero sería aquellas que buscan localizaciones que el espectador no identifique. Así, buscando edificios que sean impersonales o lugares que no tendamos a identificar con algo que conozcamos, lo que realmente da miedo es que todo lo que ocurre en la película, podría ocurrir en cualquier lugar. Un ejemplo sería ***Purgatorio*** (Pau Teixidor). Después de verla, vivas en Vallecas, o en Beverly Hills, te lo vas a pensar dos veces antes de cuidarle el hijo a tu vecina. Y el segundo tipo son aquellas que explotan las localizaciones que tenemos para que el público de alguna manera las identifique como producciones españolas. A este segundo tipo de películas pertenece por ejemplo ***El rey de la montaña*** (Gonzalo López-Gallego), que cito porque tiene un gran parecido con ***Into The Mud*** a la hora de explotar los bosques típicos que vemos en Madrid y Castilla, de manera que los que vivimos por aquí, después de ver ambas películas, no paseamos del mismo modo cuando vamos a buscar setas. *"La localización la elegí porque es un lugar agobiante, y que parece infinito con esos árboles tan largos. Además de ser el típico bosque de pinos al que todos hemos podido ir. Quería el típico bosque de **Posesión infernal**, pero llevándomelo aquí, a España. Porque eso puede funcionar, y no tenemos porqué renunciar a lo que es nuestro y que puede dar igual de miedo"*, explica Pablo, antes de hacer una reivindicación *"Tenemos un montón de leyendas que no están nada explotadas. Quería jugar con eso, porque el folclore no solo está fuera"*.

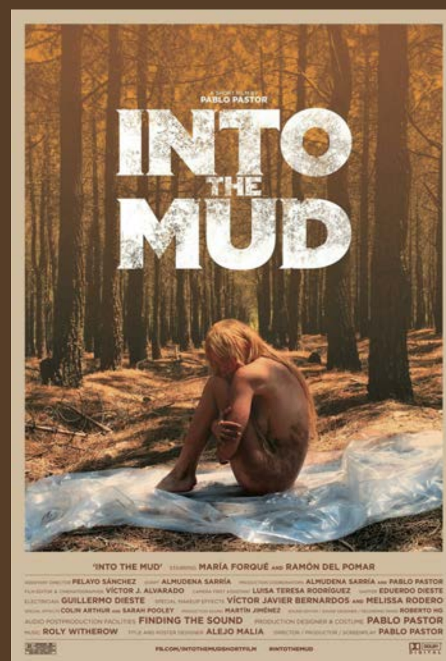


Pablo no para de alabar a su equipo. Resalta mucho la gran labor de Victor J. Alvarado, director de fotografía y montador porque tuvo que hacer todo el corto con luz natural y reflectores, ya que no había presupuesto para focos y un generador. También la de Martín Jiménez en el sonido, Victor J. Bernardos en el maquillaje (Conociendo a Victor, seguro que se lo pasó en grande en este corto), Almudena Sarría en su labor de script, Pelayo Sánchez como ayudante de dirección, Roberto HG que hizo una estupenda post producción de sonido, y también habla mucho de Roly Witherow, compositor de la música. *"Me pidió inspiraciones para hacer la música. Y al principio le dije que la música del remake de **Posesión infernal**. Pero no copiando, digamos, ese estilo. Sino adaptándolo a lo que sería una peli que parece un Rape and revenge en principio, y luego..."* y ahí se para, porque no podemos hacer spoilers. *"Transformó las referencias que yo le di, en la música que mejor le venía al corto. Y todo el equipo coincide en que la música es brutal. Así que hizo un trabajo estupendo"*.

Igualmente se deshace en halagos para Colin Arthur, que trabajó en este corto haciendo los efectos especiales. *"Colin es una persona excepcional, y contar con él fue todo un lujo. Se implicó muchísimo"*.

En cuanto a María Forqué, Pablo no para de decir cosas buenas. *"Además de ser una actriz increíble, y de implicarse desde el principio en el*





proyecto, por temas que son personales, y que no podemos revelar sin hacer spoiler. Fue una chica que lo dio todo. Durante todo el corto está desnuda, y eso para una actriz es muy duro. Además estábamos en medio de un bosque, con muchísimo calor, y ella nunca se quejó. Entre escena y escena hacía la plancha para estar más en tensión, ya que no quería perder en ningún momento la conexión física con su personaje. Para que veas todo lo que ella estaba dispuesta a dar por el corto, te voy a explicar que hay una escena en la que se tropieza y cae al suelo. El plano es corto, pero ella lo quería hacer desde arriba siempre para darle más realismo. Yo le decía que no hacía falta, porque además la veía clavarse las piedras, y rasparse con la arena. Pero no, ella lo iba a hacer bien, desde arriba. Lo dio todo, pero todo TODO".

También le pregunto por Ramón G. del Pomar, el otro protagonista del corto. Pablo me cuenta que se lo habían recomendado amigos en común, y que en cuanto le vio dijo *"Es él"*, por el físico. Y eso que aún no estaba caracterizado.

El cartel del corto, diseñado por Alejo Malia, es curioso. Por su diseño, su tipografía, y por ese inconfundible marco que rodea la imagen, nos recuerda mucho al cine de terror de los 70. En especial a los carteles de películas como ***I spit on your grave*** o ***La última casa a la izquierda***. Por supuesto, nada de esto es casual, ya que las referencias principales de Pablo a la hora de rodar este corto, han sido precisamente esas dos películas. Aunque también cita el *remake* de ***La matanza de Texas*** por el tono dorado de la fotografía, el *remake* de ***Posesión infernal*** por Fede Álvarez, y para el personaje que interpreta Ramón G. del Pomar, se basó en Otis, el personaje de Bill Moseley en ***Los renegados del diablo***.

Le pregunto a Pablo qué hay suyo en este corto, y él me contesta que a él le gusta mucho la idea de una mujer (Scream Queen) perseguida por un hombre o un monstruo. Así que ha conseguido que el corto sea del subgénero dentro del terror, que a él le gusta. También dice que el final, la gente que le conozca dirá *"Coño, ese es Pablo"*, pero no podemos hacer spoiler. *"Quizás, sin revelarte nada del final, podría decirte que yo cuido mucho la imagen. Y que eso se ve en cada fotograma y cada elemento que hemos grabado. Quería que todo quedase bonito. Y si va a haber sangre y casquería, que también sea bonita (Risas)"*. También me resalta que la protagonista de ***Into The Mud*** está completamente desnuda durante todo el corto, y que eso en manos de otro director, podría haberse convertido en algo más sensual, mientras que él le quita todo el erotismo, y además hace que el hecho de que esté desnuda pase a un segundo plano, ya que la historia te absorbe tanto, que dejas de fijarte en que ella no lleva ropa.

Por último, le pregunto que tiene este corto de diferente, y por qué deberíamos verlo. Y él me contesta *"¿A parte del final? (Risas)"*. Pues si señores, parece ser que el final será muy espectacular. Aunque ya la sola idea de la mujer desnuda escapando del paleto, nos hace sufrir la tensión desde el principio.

Y ya para terminar, le pido que me cuente una anécdota del rodaje. *"Bueno, pues el final del corto se rodó en una laguna que hay detrás de mi urbanización. Y claro, las familias que van allí a hacer picnic el domingo, se encontraron con un espectáculo que… no te lo puedo decir, pero cuando veas el final, seguro que te reirás pensando en cómo se debieron quedar. Ah, bueno, y otra anécdota graciosa es que a Colin Arthur le encantó la ensaladilla rusa de mi madre".*

"La gente debería ver el corto porque no es lo típico, aunque lo parezca al principio. Porque María es una Scream Queen muy buena. Y porque el giro final no te va a dejar indiferente". Concluye Pablo.

Ha sido un placer entrevistar a Pablo, y desde aquí le deseo mucha suerte con el corto. Un abrazo, y nos vemos en el próximo número. SFW

INTO THE MUD

2015 | ESP

FICHA ARTÍSTICA

María Forqué
Ramón G. del Pomar

FICHA TÉCNICA

DIRECCIÓN Y GUIÓN
Pablo Pastor

PRODUCCIÓN
Almudena Sarría
Pablo Pastor

AYUDANTE DE DIRECCIÓN
Pelayo Sánchez

MÚSICA
Roly Witherow

FOTOGRAFÍA
Victor J. Alvarado

MAQUILLAJE
Victor J. Bernardos
Melissa Rodero

EDICIÓN
Victor J. Alvarado

EFECTOS ESPECIALES
Colin Arthur
Sarah Pooley

SONIDO
Martín Jiménez

POST PRODUCCIÓN DE SONIDO
Roberto HG


230516
NOCTURNA
CINE PALAFOX
MADRID
230516

NOCTURNA

IV MADRID INTERNATIONAL FANTASTIC FILM FESTIVAL













Al cierre de este número se conocen ya algunos de los títulos que formarán parte de la cuarta edición del **Festival Internacional de Cine Fantástico de Madrid, Nocturna 2016**, y que os enumeramos a continuación:

La *Sección Oficial Dark Visions* consagrada al cine fantástico más independiente, nos presentará títulos como ***Sensoria***, debut en la dirección de Christian Hallman, que recibió el premio del público en Fantasporto, y que nos presenta la historia de Caroline, una mujer rozando los cuarenta, que ha perdido todo lo que le importa en el mundo. En su intento de empezar una nueva vida, se muda a un viejo apartamento y rápidamente comienza a darse cuenta de que no está tan sola como pensaba.

The Open será otro de los títulos que se podrán ver en esta sección. Un *film* de ciencia ficción para paladares exquisitos que tendrá su premier española en el Festival. Dirigida por Marc Lahore, el *film* nos traslada a un escenario de guerra global en el que André y Stéphanie preparan su participación en un open de tenis. Ellos creen firmemente en ello y logran convencer a Ralph, un guerrillero de la llanura, que dejará su arma por una raqueta. El *film* llega directamente desde Portugal tras alzarse con los premios a la mejor película, mejor director y mejor guión en la Semana de los Realizadores del Fantasporto. También disfrutaremos en esta sección con la premier mundial de ***Patient***. Un *film* dirigido por Jason Sheedy y protagonizado por Anney Reese, Brett Brooks y Sheri Gilbert-Wilson que nos presentará a una paciente hospitalizada que sufre el tormento de malévolos espíritus que le ofrecen su liberación a cambio del alma del hijo de su hermano.

La *Sección Oficial Madness*, la más golfa y sangrienta del Festival nos ofrecerá la premier española de ***The Lesson***, primer largometraje dirigido por la actriz británica Ruth Platt que nos mostrará la inolvidable lección que aprenderán dos delincuentes juveniles cuando un maestro en el límite de sus fuerzas decide secuestrarlos.

Los zombies volverán a Nocturna con ***Night of the Living Deb***, un *film* dirigido por Kyle Rankin en el que conoceremos a Deb, una torpe joven que se despierta en el apartamento del chico más atractivo de la ciudad para descubrir que la pasada noche fue un error. Ahora en medio de un apocalipsis zombie, deberán confiar el uno en el otro si quieren conservar sus… corazones.

También en *Madness* podremos disfrutar de la premier mundial de ***(I Had a Bloody Good Time at) House Harker***. Una divertidísima película dirigida por Clayton Gogswell y protagonizada por Derek haugen, Whitney Moore y Jacob Givens que nos contará como varias generaciones después de que Jonathan Harker se enfrentase al Conde Drácula, sus descendientes hacen creer al pueblo que sufre el ataque de un vampiro, hasta que uno de verdad llega buscando venganza.

Ya en la *Sección Oficial Fantástica* veremos varias propuestas llegadas de diferentes partes del mundo. Rusia estará una vez más presente en el Festival con ***Queen of Spades: The Dark Rite***, premio especial del Jurado en Fantasporto, el *film* dirigido por Svyatoslav Pogdayevskiy reta al cine americano con una producción en la que los espejos son un portal al mundo de los muertos. Cuatro jovenes se enfrentarán a su propia condenación y a la de sus seres queridos cuando conjuren a la Reina de Espadas.



De Hong Kong llegará la premier española de ***Keeper of Darkness***, segunda película dirigida por el actor Nick Cheung (Election) en la que interpreta a un exorcista que se convierte en una celebridad cuando uno de sus trabajos se vuelve viral en la red y despierta la curiosidad de los medios de comunicación, y también de los bajos fondos. La premier europea de ***Camino*** también tendrá cabida en esta sección. El *film* dirigido por Josh C. Waller y protagonizado por Zoë Bell y Nacho Vigalondo nos llevará a la jungla de Colombia, donde una fotógrafa de guerra capturará la verdad que se esconde tras un grupo de misioneros.

El Festival Internacional de Cine Fantástico de Madrid, Nocturna, continuará este año su ya tradicional homenaje a los grandes del género con la celebración de un homenaje especial a una película que marcó un antes y un después en el cine de terror, logrando que incluso la Academia de las Artes y las Ciencias Cinematográficas de Hollywood crease una nueva categoría con la que reconocer el increíble trabajo de maquillaje realizado en la película.

Nocturna 2016 tiene el inmenso placer de anunciar la celebración del 35 aniversario del estreno de ***Un Hombre Lobo Americano en Londres*** en nuestro país con la entrega del premio Maestros del Fantástico a su director **John Landis**, que nos acompañará durante el Festival y mantendrá además un encuentro con la prensa y el público durante el certamen.

Otro de los homenajeados este año, lamentablemente, no podrá estar con nosotros. Y es que Nocturna 2016 quiere homenajear al que posiblemente haya sido el actor más carismático e importante que ha dado el género en Norteamerica, y que desde este año prestará su nombre al premio al mejor actor: **Vincent Price**. Su hija **Victoria Price** nos visitará para hacernos partícipes de anécdotas y curiosidades de su padre y presentar el homenaje que se llevará a cabo en el festival con una de sus más conocidas películas. SFW



LA BRUJA



¡CUIDADO CON LA BRUJA! UNA ENTREVISTA CON ROBERT EGGERS

por **Roberto E. D'Onofrio**

Bajo la influencia de los cuentos populares y los juicios de brujas de 1692 en Salem, ***La Bruja***, el primer largometraje de Robert Eggers, después de recoger el premio al mejor director en Sundance donde tuvo su estreno mundial, abrió el pasado Festival de Sitges y se prepara para llegar a la cartelera española. Situada en el año 1630 en Nueva Inglaterra, sigue a una familia fundamentalista cristiana que trata de salir adelante en medio de un ambiente hostil, ya que ha sido excomulgada de su pueblo a causa de su orgulloso y arrogante patriarca William. Obligados a reasentarse en un tramo gris del campo, cerca a un siniestro y amenazador bosque, construyen allí su hogar y un granero, y se dedican a sembrar y cultivar llegando a ser completamente autosuficientes. Pero pronto algo oscuro y maligno parece acecharles, inexplicablemente el pequeño Samuel, el hijo menor del clan, desaparece y su cabra comienza a dar sangre en lugar de leche, desarrollando además un comportamiento extraño. Durante una cacería, a William se le dispara el arma, y la madre comienza a sospechar que su hija mayor Thomasin, magistralmente interpretada por la actriz nacida en Miami Anya Taylor-Joy, está haciendo brujería y todos se sienten como si hubieran sido maldecidos.

La premisa se basa en primer lugar en la histeria causada por la brujería en la Nueva Inglaterra colonial, situándose sesenta y dos años antes de que los infames juicios de las Brujas de Salem se produjesen en el estado de Massachusetts, y fue rodada en los bosques del norte de Ontario, Canadá. La película acierta al crear una sensación de completo aislamiento y una atmósfera inquietante, reforzada por la fotografía de Jarin Blaschke, lo que convierte virtualmente cada fotograma de la película en un sombrío óleo. ***La Bruja*** explora el mito y la superstición en torno a la brujería, inspirándose en el folclore, los cuentos de hadas y revistas de la época. Eggers realiza investigaciones exhaustivas para evocar el momento, incorporando un preciso lenguaje del período, cuidando los detalles, trajes cosidos a mano, y composiciones sorprendentes que dependen en gran medida de la luz natural. *"Para tratar de emular el acento que los colonos tenían en ese momento, escuché con mucha atención y cuidado a Caleb, uno de los personajes de la película"* recuerda Anya Taylor-Joy. *"Su acento de Yorkshire me dio la tonalidad correcta. Por suerte adquiero fácilmente el acento de otras personas"*.

Mientras crecía siempre me han contado historias sobre la bruja del bosque, o la bruja del vecindario

La película mantiene a lo largo de su metraje una inquietante ambigüedad entre el terror sobrenatural y el drama moral y afectivo sobre las devastadas raíces que surgen de las semillas de la desconfianza y la opresión, y la peligrosa opresión que ejerce el cristianismo sobre algunos rincones oscuros de la psique puritana. Eggers, quien también escribió el guión y proviene del teatro, tiene varios créditos en la película tales como productor, diseñador de vestuario o director de arte, prefiere centrarse en una atmósfera oscura y opresiva antes que en lo grotesco y lo sangriento, creando un aspecto evocador sobre la naturaleza del mal y la inevitabilidad de la malevolencia.



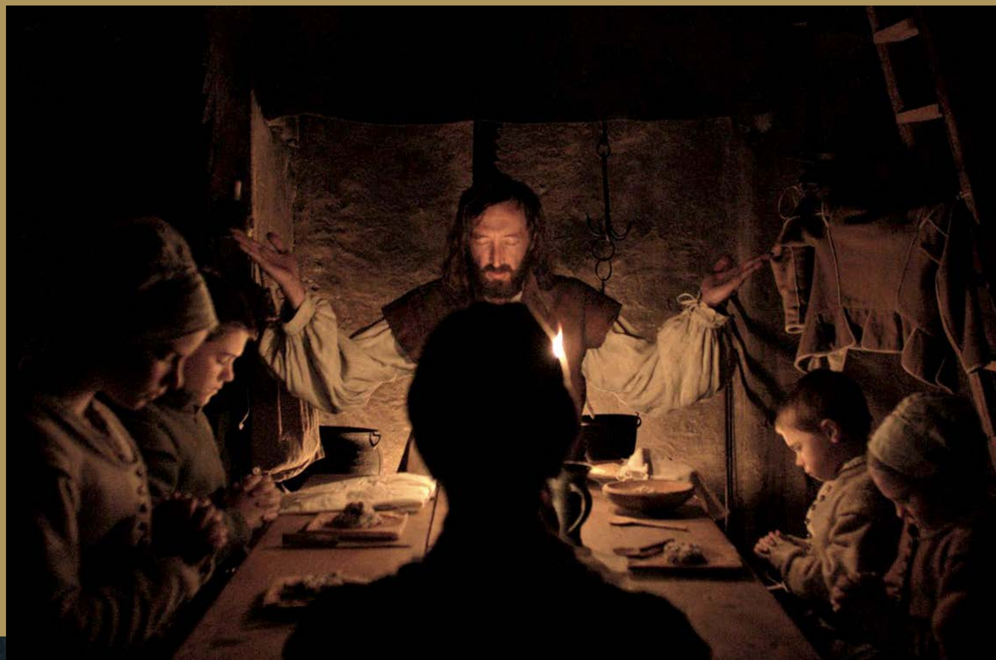
Scifiworld tuvo la oportunidad de conocer a Robert Eggers durante el pasado Festival de Sitges donde tuvo lugar la premiere española de ***La Bruja***, y a dónde llegó acompañado de su actriz principal, Anya Taylor-Joy, que destaca por su increíble interpretación equilibrando su inocencia frente a la creciente sospecha. A continuación podéis leer lo que nos contó el realizador:

***La Bruja* no era una película fácil y te llevó bastante tiempo lograr su producción, ¿podrías contarnos cómo empezó todo?**

Sí, tienes razón. He pasado tantos años en esta película, he tratado de llevar adelante un montón de películas y nadie quería hacerlas. Eran demasiado extrañas, demasiado oscuras, así que pensé *'Tengo que hacer una película de género que sea personal para mí, si voy a hacer una película de género tiene que ser buena y personal'*. Soy de Lee, New Hampshire, uno de los siete estados de la región de Nueva Inglaterra. El pasado de Nueva Inglaterra siempre ha sido parte de mi conciencia. Mientras crecía siempre me han contado historias sobre la bruja del bosque, o la bruja del vecindario. Traté de ir a Salem cada Halloween y siempre volvía decepcionado de que las brujas no fuesen reales. Los juicios de las brujas no tuvieron lugar realmente en Salem. Ocurrieron en un lugar llamado el pueblo de Salem que ahora se conoce como Danvers. Siempre me han fascinado las historias y cuentos populares o los cuentos de hadas y el pasado de Nueva Inglaterra. Por lo que con esta película quería crear una historia de terror arquetípica de Nueva Inglaterra. Algo que podría sentirse como una pesadilla heredada de una familia puritana. Es una forma de volver a ese lugar de la infancia y al tema de Nueva Inglaterra. Me llevó cuatro años conseguir la financia-







ción para ***La Bruja***. Fui muy afortunado de encontrar unos inversores que realmente querían hacer la película que buscaba, lo que me dio muchísima libertad, y tener al reparto que quería.

La bruja que secuestra al bebé parece ser capaz de convertirse en un animal ¿Cómo desarrollaste este personaje y sus poderes?

Hice una investigación sobre cuáles eran las creencias sobre las brujas en ese momento, concentrándome en Nueva Inglaterra e Inglaterra, de donde proviene esta familia. Por lo tanto, no hay nada en la película que sea de mi invención. Son todo cosas que de acuerdo a la gente hacían las brujas. El tipo de investigación que hice fue muy salvaje y obsesivo. Al crecer en New Hampshire no era difícil imaginarse lo que podría haber sido la vida en la década de 1600. Exploré más mis ideas con una lectura minuciosa de textos del período, viejos diarios y cartas, y fuentes históricas como la Biblia de Ginebra o los folletos de brujas isabelinos. También pase mucho tiempo en la plantación Plymouth, el museo vivo de historia de Plymouth, Massachusetts. Fueron toneladas y toneladas de lectura, desde material procedente de diversas fuentes, para tratar de comprender la época, las diferentes versiones del Calvinismo inglés, el tipo de personas que se trasladó allí a cosas que me ayudaron a entender la vida agrícola. Mi biblioteca está llena de cosas como *El labrador inglés*, escritas en ese período. Pero estoy seguro de que si fuese a empezar una granja del siglo XVII sin duda moriría. Así que fueron un montón de cosas que manejar. También trabajamos con una gran cantidad de excelentes museos y verdaderos expertos en la materia. Si lees las abundantes fuentes disponibles, el público moderno se sorprendería por el poder, el exotismo y la rareza que se le ha atribuido a las brujas a lo largo de los siglos. Hubo una historia que leí sobre una mujer que fue llevada a juicio por darle a una chica una manzana envenenada, incluso antes de que la historia escrita de Blancanieves fuese publicada. Indagué en cosas como los hermanos Grimm, la edad de oro de la ilustración, que supusieron una gran influencia visual en mi, para toda la vida.

Siempre me han fascinado las historias y cuentos populares o los cuentos de hadas y el pasado de Nueva Inglaterra

En este período, el mundo de cuento de hadas y el mundo real eran lo mismo para muchas personas. No puedo pensar en volver a mi infancia cuando las brujas eran reales y aterradoras. He querido destacar todas las referencias a los cuentos con los que todos hemos crecido

El drama familiar resultaba más aterrador que las escenas sobrenaturales, especialmente el momento en el que los miembros de la familia se enfrentan entre sí, ¿Cómo lo construiste?

Creo que el drama familiar es el tipo más interesante de drama. Si se piensa en *Hamlet* o el *Rey Lear* por lo general se consideran las mejores obras de Shakespeare, y es por el tema de la familia. Por lo tanto, cuando la dinámica de la familia se vuelve loca, creo que es justo el momento más aterrador. Tenía como una casa de muñecas en mi imaginación, con la casa y los personajes y todo en él, cuando escribía las escenas, así que sabía lo que quería. Fuimos muy afortunados, dado nuestro nivel presupuestario, de tener una semana de ensayos en los que realmente trabajamos para construir esta familia, pero el actor, Ralph Ineson, trajo mucho más a la película. Fue capaz de ser muy colaborativo, y Kate Dickie, en particular, era increíble. Se introdujo por completo en su papel, que en cierto modo es poseído, cuando estábamos ensayando en el sótano del hotel. Fue como si estuviera convirtiéndose realmente en su personaje, que era un volcán, y Anya hizo un trabajo fantástico. Este es su primer papel protagonista y es increíble. Tuve mucha suerte de poder trabajar con estos grandes actores que me ayudaron a llevar las escenas a un gran nivel.

La religión es una parte muy importante en la construcción de la película…

Sí, era la base desde donde comencé a escribir la historia. Nueva Inglaterra fue fundada por estos extremos Calvinistas ingleses, por lo que era el camino correcto para contar esta historia. Estas cosas oscuras, son el tipo de cosas que me interesan. Los cuentos de hadas, las historias de fantasmas, la mitología y la religión, todos tienen a menudo matices oscuros y esos son los paisajes imaginarios a los que me gusta ir.

Se dice que nunca se debe trabajar con niños o animales, y tú lo has hecho con ambos ¿fue muy difícil?

Sabía que el rodaje iba a ser muy duro y que necesitaba personas en las que confiar y que cuidásemos los unos de los otros. Tanto la directora de reparto, Kharmel Cochrane, como yo ampliamos nuestra búsqueda a las escuelas de todo el norte de Inglaterra. Pensamos que era crucial que los actores más jóvenes utilizasen sus acentos nativos. No dejaba de pensar en como los niños más jóvenes imitan los acentos y pensé que era una locura, que no quería que la autenticidad de sus actuaciones se desmoronase por este motivo. Tuve la suerte de encontrar a las personas que eran apropiadas para los papeles, no sólo excelentes actores, sino también personas que podían ser buenas y con lo que podía trabajar bien. Fue un placer trabajar con los niños, y fue muy fácil. El único obstáculo era que las horas de rodaje son muy pocas y es necesario y difícil planificarlas bien. También porque necesitábamos unas condiciones meteorológicas muy concretas y hacía bastante frío. Los niños tenían una idea muy edulcorada de lo que era esta historia, y con los más pequeños hubo mucho trabajo de tipo maniquí *'Quédate ahí, abre tu boca un poco, respira'*, a continuación poníamos la bruja y añadíamos un poco de música y parecía aterrador. Los niños más pequeños no vieron la película, pero los otros sí. No tenía miedo de trabajar con niños y me gustó mucho, hay muchos adultos con los que es más difícil trabajar. En cambio, el trabajar con animales fue una verdadera pesadilla. El cuervo o la liebre estaban muy bien entrenados y siempre lo hacían bien, lo que no dejaba de ser sorprendente. Pero con las cabras era algo







muy diferente. Aunque no culpo a la cabra por ser terca y no querer estar en la película. Nunca había tenido que lidiar con o haber sido tan dependiente de los animales antes, por lo que fue difícil. Después de hablar con el entrenador por primera vez, bajé la cabeza y me pregunté por lo que había hecho. Así que cada día era más salvaje y los desafíos bastante épicos.

La dirección de arte es muy precisa, la ubicación, el vestuario, todo se siente extraordinariamente auténtico. ¿Dónde se rodó la película y como reconstruisteis ese período?

En realidad tenía que rodar la película en Canadá ya que New Hampshire no tiene un sistema de crédito con incentivos fiscales como Canadá, que pagó la mitad de esta película. El rodaje se llevó a cabo durante más de 26 días en Kiosk, una pequeña y abandonada ciudad de madera en el norte de Ontario. Encontramos un pequeño campo abierto que estaba rodeado de grandes pinos blancos y cicuta, y supimos que era perfecto. La zona en la que rodamos era extremadamente remota, unas sesenta personas viven allí. La ciudad más cercana también es muy pequeña. El hecho de estar en una zona rural era perfecto para la película pero trabajar en un lugar tan remoto sin Wi-Fi o teléfono era un reto logístico para el reparto y el equipo. Craig Lathrop, el diseñador de producción, hizo un trabajo increíble. Tuvimos que construirlo todo, porque ese tipo de casas ya no existe, se han convertido en edificios. Pero fuimos capaces de encontrar grandes e increíbles carpinteros locales. Muchos de ellos eran tan sólo agricultores que sabían carpintería como parte de las cosas que necesitan en su vida cotidiana, al igual que en el siglo XVII. Debido a que la película estaba centrada principalmente en la granja, sabía lo que quería en términos de bienes de la familia y la distribución de la casa. Hubo ciertas cosas que no pudimos conseguir en Canadá, como las tablillas de roble desgarrado a mano que cubren las estructuras, ya que son técnicas arquitectónicas que no existen en Canadá, así que tenía que tener a un chico que era uno de los pocos que sabían como hacerlo en Massachusetts para construirlo. Todo lo que ves en la pantalla fue realizado con material auténtico, lo que a menudo significa tener que utilizar las herramientas auténticas para hacerlo correctamente. Usamos todos los materiales de construcción que se habrían utilizado en el período, así como la ropa correcta, que fue realizada por Linda Muir, quien llegaba todo el tiempo con nuevos dibujos.

No tenía miedo de trabajar con niños y me gustó mucho, hay muchos adultos con los que es más difícil trabajar

Para escribir tu película, tal y como nos decías, te inspiraste en los juicios de Salem, ¿muestras a las brujas y a sus malas obras como una forma de justificación de su persecución?

No creo que mi película valide los juicios de Salem, no sería bueno. Muchas mujeres fueron falsamente acusadas de brujería y torturadas. No estoy diciendo que debieran haber sido asesinadas porque eran brujas, esa no era mi intención, pero la ambigüedad era muy importante para mi y me gusta jugar con ella. Hay algunas cosas en la película que son meras interpretaciones. También me he inspirado en los cuentos de hadas, porque tienen muchas facetas e incluso Disney ha tratado de moralizar la vida real, y esto los hace muy sinceros y humanos, y me interesa eso. Al principio del período moderno, los cuentos de hadas y el mundo real eran lo mismo, por lo tanto, quería poner de relieve todas las referencias a los cuentos con los que hemos crecido. La pregunta que me planteo con esta película es: ¿qué significa la motivación de la bruja para la sociedad de hoy?

Los colores grises de los paisajes y la oscura fotografía de la película sin duda añaden una atmósfera inquietante a la historia ¿Cómo la creaste?

Tengo que darle el crédito a mi director de fotografía, Jarin Blaschke, quién trabajó conmigo en mis dos cortometrajes anteriores, para crear el tono ominoso primordial de la película. Con la excepción de los exteriores nocturnos, es todo luz natural y llamas. Usamos principalmente la luz natural para exteriores, mientras que para todos los interiores nocturnos teníamos una sóla llama formada por mechas triples personalizadas con las que se podía conseguir la exposición, y tuvimos barras de fuego fuera de cuadro. Para el rodaje con el cuervo, usamos una bombilla eléctrica que parpadeaba, porque el fuego habría asustado al cuervo. Me inspiraron mucho las pinturas de Goya y la era dorada de las ilustraciones de cuentos de hadas. Quería el mismo tipo de luz para la película, con el fin de crear un sentido restringido de lo fantástico.

¿Qué directores te han influenciado más?

En términos de influencias cinematográficas me encanta Bergman y Dreyer, y definitivamente lo puedes ver en ***La Bruja***. También me gustaría decir que esta película le debe más a ***The Shining***, que he visto más que ninguna otra, por un montón de razones. Murnau es otro de mis cineastas favoritos. Me estoy dando cuenta de que me gustan mucho las personas muertas!

Hemos oído que quieres rehacer Nosferatu, y en tu página web has publicado unos diseños. ¿Puedes contarnos algo al respecto?

Bueno, Nosferatu está en el futuro, aunque no es la película en la que estoy trabajando en la actualidad. No tendrá nada que ver con la película de Werner Herzog. Me inspiraré en la original que rodó F.W. Murnau en 1922, pero escribiré un nuevo guión desde ahí. Ahora mismo estoy desarrollando una película de caballeros medievales, una fantasía con ángeles y demonios. De manera similar a ***La Bruja***, esta contendrá el tipo de creencias de que esas criaturas existen en nuestra realidad. Se titula provisionalmente ***The Knight***. La película se encuentra todavía en las etapas de pre-producción, y es una película épica que espero lograr hacer. Es algo que he querido llevar a cabo desde que era un niño, pero tengo que escribirlo para un "yo" adulto. SFW



GHOSTBUSTERS

EL MITO

por **Octavio López**

Todos conocemos la película de Ivan Reitman de 1984, ***Los Cazafantasmas***. Aunque hay gente que no la haya visto, extremo muy complicado, todo el mundo es capaz de identificar ya sea el logo de la película, su contagiosa canción, o sus inolvidables protagonistas. Pero antes de introducirnos de lleno en el universo de Peter Venkman y compañía, hemos de hacer honor a la historia, y trasladarnos a 1975.

Ese año se emitía en la televisión estadounidense una serie llamada ***Los Cazafantasmas*** (The Ghost Busters, Marc Richards). Durante quince capítulos, dos detectives llamados Jake Kong y Eddie Spencer se ocupaban de desmaterializar fantasmas de todo tipo, ya fuese Billy el Niño, El fantasma de Canterville o el abominable hombre de las nieves. Les acompañaba Tracy, un gran gorila que, aunque no articulaba palabra, era lo suficientemente ingenioso para encargarse de llevar el armamento anti-fantasmas, además de ser un apasionado de los sombreros.

La serie estaba protagonizada por Forrest Tucker y Larry Storch, como Kong y Spencer respectivamente, mientras que Tracy el Gorila era el actor Bob Burns embutido en un traje de antropoide, desafiando a lo que indicaban los títulos de crédito que prometían un simio entrenado por el artista. De bajo presupuesto, comprobable en sus reciclados escenarios, la fórmula de la serie consistía en los encontronazos del trío de cazafantasmas con los diferentes espectros, tras lo cual huían despavoridos a esconderse en algún rincón. Debemos destacar por encima de todo, la simpatía que desprendían todos los implicados en la producción, tanto los principales como los artistas invitados, entre los que podemos citar a Jim Backus y Carl Ballantine.

Todo el mundo es capaz de identificar ya sea el logo de la película, su contagiosa canción, o sus inolvidables protagonistas

Producido por Filmation, este proyecto fue cancelado después de esos primeros quince episodios, pero antes de pasar al siguiente apartado, hemos de mencionar que elementos que posteriormente serían tan importantes como un destartalado coche donde los protagonistas se desplazan a sus misiones espectrales, o un emblema circular con un fantasma en el centro, se encontraban presentes en esta aportación catódica.

Nueve años después, se estrenaba en Estados Unidos, en el verano de 1984, una película llamada, como sabemos, ***Los Cazafantasmas*** (Ghostbusters). En ella, tres doctores de la Universidad de Columbia son expulsados del centro, y deciden entonces forjar su propia empresa de eliminación de espíritus, espectros y fantasmas. A pesar de unos comienzos difíciles, Ray Stanz, Egon Spengler y Peter Venkman pronto empiezan a deslumbrar con sus rayos protónicos, de fabricación casera, y a convertirse en no-




"¿Estudias o trabajas?".


"¡A por ella!".


Ivan Reitman de espaldas, contemplando a los héroes de lo paranormal.

ticia de primera plana por sus labores exterminativas sobrenaturales. A la vez que su éxito aumenta de manera exponencial (que les obliga a contratar a un cuarto miembro, Winston Zeddemore), una joven músico que reside en un alto edificio de Central Park, Dana Barrett, es poseída por una entidad sumeria, Zuul. Esto, que también le ocurre a su incansable vecino Louis Tully, tiene como finalidad preparar el advenimiento de Gozer el Destructor, un dios que tiene planeado instaurar el apocalípsis en nuestra dimensión, si alguien no se lo impide.

La película resultó ser una magnífica amalgama de cine de terror, comedia, ciencia ficción y cine apocalíptico, lo que unido a una plantilla de actores totalmente inspirados, se convierte en un entretenimiento hechizante y muy divertido. Ivan Reitman, el director, se esforzó en conseguir una atmósfera realista en todo su metraje, que mantiene un pulso combativo con las manifestaciones increíbles y fantasmales que van apareciendo durante la narración. Así, aún con las personalidades de los tres protagonistas, llevadas al límite de las aristas cómicas pero dentro de lo real, se conjuga todo un acompañamiento de actores secundarios que ofrecen una réplica totalmente mundana que refuerza la sensación de cotidianidad en el argumento. Tanto Dana, indemne en un principio ante las arremetidas amorosas de Venkman, el agente de medioambiente y estandarte de la opresión administrativa Walter Peck, o el temeroso personal del Ayuntamiento de Nueva York, se comportan de una forma que nos hace creer totalmente en la inverosímil trama de dioses sumerios, y en las salidas cómicas de nuestros protagonistas. Esto, definido por el propio Reitman como su "teoría dominó de la realidad", se consiguió con creces, y cuando la película sorprende con el aspecto final de Gozer, el gigantesco muñequito de los Marshmallows (Stay Puft en el original), el espectador queda tan atónito y boquiabierto como los propios Cazafantasmas, que lo observan desde las alturas con sus capacidades racionalizadoras neutralizadas.

La película resultó ser una magnífica amalgama de cine de terror, comedia, ciencia ficción y cine apocalíptico

Hemos de hacer hincapié en este punto de inflexión, puesto que se produce aquí una inversión total de la narrativa de la película. El argumento comienza, como hemos dicho, en la Universidad, y los protagonistas se muestran despreocupados, todavía cuando tienen su encuentro con su primera investigación real y fantasmal. De esta forma, el espectro de la bibliotecaria en el punto culminante muta a un rostro espantoso que hace huir al trío de investigadores del lugar, algo que conecta muy bien con esa corriente cinematográfica de los años treinta y cuarenta donde el personal huía ante lo sobrenatural, como en la legendaria ***Abbott y Costello contra los fantasmas*** (Abbott and Costello Meet Frankenstein, Charles Barton, 1948), pero también en la serie de 1975 que hemos citado al principio del artículo. Ese tono ligero del principio del *film*, palpable de igual forma en el segmento del Hotel Sedgewick, lentamente a lo largo del metraje va sufriendo una transformación, simultáneamente a cómo va empeorando la trama de Gozer, que va elevando la tensión sobre el fin del mundo. La secuencia que mantienen Winston y Ray a bordo del Ecto-1 a la vuelta de un trabajo resulta proverbial en este sentido, con los dos Cazafantasmas asustándose cada uno de las creencias del otro. Y, como decíamos, cuando aparece el gigante de azúcar, casualmente el espectro más dulce y aniñado de toda la fauna espectral de la película, ésta, y los cuatro héroes se quedan blancos de terror ante su figura. La aventura adquiere tintes infernales (auspiciados por esos cielos magmáticos y sobrecogedores) y por un momento, tras acariciar el territorio del western, los protagonistas se despiden de este plano terrenal.


Ramis, Aykroyd, Reitman y Murray

Esa inversión nos lleva a la principal idea de la película: el contraste de los opuestos. Un contraste que se evidencia ya en el primer plano de la película, donde el gótico aspecto de la Biblioteca de Nueva York se enfrenta contra el claro azul del cielo neoyorquino. Esa lucha se permuta por toda la película, como en la relación entre los vecinos Barrett y Tully, personajes totalmente diferentes replicándose hasta en sus respectivas posesiones. Mientras que toda la secuencia de la joven violentada por el espíritu consigue una atmósfera de puro terror, justo después la posesión de su vecino es hilarante. En esta parte en especial, y gracias por supuesto al majestuoso trabajo que realiza el intérprete de Tully, Rick Moranis, Ivan Reitman consigue un equilibrio tonal digno de mención.

El director, además, había vivido un tiempo en la ciudad, quedando enamorado de su aspecto. ***Los Cazafantasmas*** evidencia ese cariño por la urbe, y la película también es una carta de amor de Reitman a ella, como atestigua el grito final de Zeddemore. Los paseos por la ciudad, la escena en Lincoln Center y su fuente, o cualquier paraje de Nueva York que se nos ocurra, están retratados en el *film* con una magia y un candor especial, gracias



Ellos sí le van a creer.


La llegada al Fuerte Detmerring, secuencia finalmente eliminada.



Los cosmonautas ascendiendo a la planta 12.

por supuesto a la magnífica labor del director de fotografía Lázsló Kovács.

Como vemos, la película tiene incontables virtudes, pero quizás la que caló más hondo, por supuesto, fue la interpretación ofrecida por Ernie Hudson, Harold Ramis, Dan Aykroyd y Bill Murray. Con respuestas demoledores, una oratoria muy dinámica y chispeante, los cuatro Cazafantasmas se convierten al instante en imanes del *film*, cada uno en su respectivo rol: Venkman con su nihilismo innato, Stanz con su desbordante pasión, Spengler con su espectacular formulación, y Zeddemore con sus obvias apreciaciones. Características éstas que se adhieren también a sus intérpretes, por supuesto, pero que gracias a la labor de dirección de Reitman y la frescura que supo extraer de los actores, se convierte en una afinadísima orquesta donde los protagonistas recitan en la genialidad.

Los actores, en concreto Murray y Aykroyd, ya eran figuras muy relevantes en la cultura popular americana, gracias a su filmografía pero también a su labor en el programa de humor ***Saturday Night Live***. Eran auténticas estrellas mediáticas, y parte de su éxito, de su atracción de audiencia, se fundamentó en ello. Sin embargo, existía para el que suscribe otro factor, más sutil, que consiguió que no sólo los norteamericanos se identificasen con los personajes, y sintiesen como suya aquella aventura interdimensional. El éxito internacional de la película se sirvió de la identificación del ciudadano trabajador con aquellos personajes. Como el pueblo, eran trabajadores con sucios uniformes de trabajos, humeantes ellos y sus cigarrillos, y donde una empresa en principio tan increíble, seductora y fantástica como cazar fantasmas, con la rutina se convertía en algo normal, y hasta cansino. Incluso Ray, el más entusiasta del grupo, siempre deseoso del encuentro con lo paranormal, acaba maldiciendo un trabajo de inspección rutinaria. Héroes sin poderes al fin y al cabo, representantes de la masa trabajadora que acudiría una y otra vez a los cines para aplaudir su odisea sumeria, suplida con éxito gracias a sus herramientas y su talento.

El primer tratamiento de la historia escrito por Aykroyd era mucho más fantástico que la película final

DANDO FORMA AL MITO

Pero ¿cómo surgió esta historia que conjugaba a la perfección todos estos elementos, para convertirse en la comedia apocalíptica por definición? Su origen radica en la mente exuberante de Dan Aykroyd. Quizás fuese el destino, quizás la suerte o tal vez el karma, pero el destino quiso que el artista creciese en un ambiente donde gran parte de sus familiares creían en lo paranormal, o incluso tratasen de contactar con otros planos existenciales, como su bisabuelo, un dentista trasformado en espiritista, o su padre, autor de un libro sobre la pervivencia de la conciencia después de la muerte.

Gracias a ese caldo de cultivo repleto de ingredientes etéreos, Aykroyd se convirtió (y sigue siendo) en un creyente convencido en lo paranormal. Conforme pasaron los años, y el artista comenzaba a hacerse un hueco en el panorama del cine y la comedia, un buen día tuvo una revelación. Se dio cuenta de que, aunque se habían hecho comedias sobre fantasmas, como ***El castillo maldito*** (The Ghost Breakers, George Marshall, 1940) o ***Una herencia de miedo*** (Scared Stiff, George Marshall, 1953), ninguna de ellas había utilizado el tema del negocio de cazar fantasmas, y su correspondiente publicidad, de una forma más agresiva. Tampoco nadie había hecho especial hincapié en el tipo de armamento (desde un punto de vista que mezclase credibilidad y humor), que sería necesario para capturar una de esas entidades indefinidamente. Finalmente, sentenció que había llegado el momento de realizar una película que aunase todo ello, para el público de su época, y se puso a plasmar todo eso en papel.


Los amos del protón.


El ensayo en el Hotel Sedgewick es todo un éxito.

El primer tratamiento de la historia escrito por Aykroyd era mucho más fantástico que la película final, pues los Cazafantasmas atravesaban portales dimensionales, había espectros gigantes a cada minuto, e incluso el Ectomóvil, aquí oscuro con una extraña aura violeta, podía desmaterializarse para pasar desapercibido. Además, eran los tiempos donde Aykroyd disfrutaba del éxito de los Blues Brothers, junto a su compañero John Belushi, y su historia sobre los cazafantasmas giraba de nuevo como vehículo de lucimiento para ellos dos. Como se sabe, Belushi fue encontrado muerto por una sobredosis, y aquel objetivo original no pudo completarse jamás.


VENKMAN


Ray Stanz en cabeza, siempre ansioso de encuentros paranormales.


Vinz Clortho, desatado.


El perro del terror.

Pero Aykroyd no se rindió, y después de que su historia diese varios tumbos por alguna que otra productora de Hollywood, un buen amigo llamado Bill Murray se comprometió a participar en aquella extravagante aventura, y también le aconsejó que le enseñase el guion a Ivan Reitman, director con el que ya había trabajado en un par de ocasiones. Y así lo hizo.

Reitman, sin embargo, en un primer momento no se mostró especialmente interesado en aquella historia. Le parecía demasiado exótica e irreal, despegada de la ambientación cotidiana que él solía emplear en sus películas. Aykroyd siguió batallando, y tras grabarse asimismo enfundando como Cazafantasmas, y con un armamento de fabricación casera, le envió las imágenes de nuevo a Reitman, dispuesto a solicitar una nueva oportunidad.

Entonces, casi como el momento en la película cuando Venkman vislumbra el potencial económico de la empresa aún por gestar, Reitman empezó a comprender que tenían algo más grande que el microchip entre manos. Solo había que adaptarlo un poco a sus estándares. Entre otras cosas, el futuro director empezó a pensar que sería mucho más interesante mostrar la génesis del grupo (en la primera versión la historia comenzaba ya con los protagonistas cazando fantasmas), reducir el número de grupos de eliminadores a uno (antes había un buen montón), y fundamentalmente, situarla en plena década de los ochenta (en la versión inicial se adivinaba un futuro cercano). Así que Reitman acogió finalmente la propuesta de Aykroyd, pero puso una última condición: tenía que reestructurar el guion con Harold Ramis, un genio de la comedia al que Reitman consideraba como una parte fundamental de su éxito, pues ya habían colaborado en ***Los incorregibles albóndigas*** (Meatballs, 1979) y ***El pelotón chiflado*** (Stripes, 1983), ambas protagonizadas por Bill Murray, y la última, también por Ramis.

Cuando los tres, Ramis, Aykroyd y Reitman se implicaron en el proyecto, les faltaba disponer

Reitman, en un primer momento no se mostró especialmente interesado en aquella historia

del presupuesto necesario para filmarla. Tras una entrevista con el presidente de Columbia por aquel entonces, Frank Price, consiguieron el dinero, pero también una fecha de entrega que les obligaría a ir contrarreloj: era mayo de 1983, y la película tenía que estar lista para junio del año próximo. La luz verde que obtuvieron era un alivio, pero también un desafío.

Aykoyrd y Ramis, creyente y escéptico respectivamente, procedieron a reestructurar aquel guion original, y transformarlo tras varias revisiones en lo que conocemos ahora. Mientras que a Aykroyd se le daba especialmente bien preparar las situaciones en el libreto, Ramis era un superdotado nato para los diálogos. Juntos, y sirviéndose de ese contraste ya


"Me ha...

comentado entre sus credos, se intercambian las partes que cada uno escribía para limar cada línea del guion. A eso se sumaba la labor de Reitman, que funcionaba como resorte y juez de las diferentes situaciones, recomendando diferentes soluciones para determinadas secuencias. Todo con el fin de construir un mecanismo infalible del entretenimiento.

Para arremeter el proyecto, por su parte Reitman se hizo acompañar entonces de sus productores asociados Michael Gross y Joe Medjuck. Mientras que Medjuck se ocuparía de las funciones relacionadas con el elenco de actores, Gross se ocuparía de coordinar la realización de los efectos especiales. Para ello, se sirvieron del saber hacer de la empresa Boss Film, que acaba de fundarse con algunos de los miembros más respetables del mundo de los trucajes ópticos. Capitaneados por Richard Edlund, la empresa tuvo la difícil tarea de recrear múltiples tipos de efectos especiales, ya fuesen los rayos de protones, la animación stop-motion de algunas criaturas, miniaturas, maquillaje o marionetas de tamaño real. Se debe mencionar por supuesto el gigantesco ciclorama construido para la secuencia final en lo alto del nº 55 de Central Park Oeste, bajo la supervisión del reputado diseñador de producción John DeCuir. Una proeza arquitectónica que necesitaba tal cantidad de energía para ser iluminada que fue necesario programar el rodaje en ese escenario en fiestas navideñas, cuando la mayoría del personal de otras películas se encontraba de vacaciones.

También había que generar desde cero toda la fauna sobrenatural de la película, de una forma que resultase potente e innovadora. Michael Gross había trabajado tanto en la publicación Heavy Metal, como en la película derivada con el mismo nombre. Esto le había permitido conocer a algunos de los dibujantes más originales del momento, como Brent Boates, Berni Wrightson o Robert Kline, por lo que pudo contar con ellos para comenzar a conceptuali-


El cigarrillo se mantenía pegado sólo con la saliva de Aykroyd.


El encuentro sexual de Stanz.

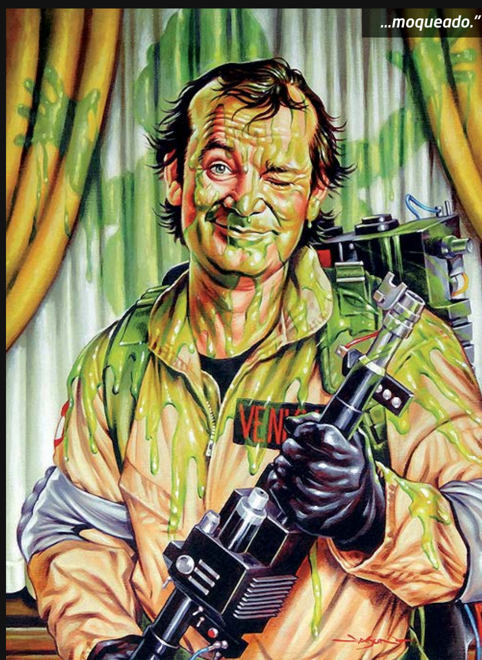

La ardiente y hambrienta Zuul.

zar todo ese abanico de diferentes criaturas que pueblan el *film*, algunos de ellos tan inolvidables como los Perros del Terror, esas extrañas bestias cuadrúpedas de ojos enrojecidos y astas puntiagudas. Otros espectros ya figuraban en bocetos acompañando el guion preliminar de Aykroyd, como el fantasma verde y viscoso, que por entonces se llamaba Cabezacebolla (y que luego sería conocido por Slimer), o el gigantesco muñequito de los Marshmallows. El primero fue construido bajo la tutela de Steve Johnson, mientras que para el segundo, William Bryan se enfundó en el interior de un traje blanco para dar vida a la criatura.

Mientras se llevaban a cabo los efectos especiales, el equipo de rodaje se trasladaba en octubre de 1983 a Nueva York para dar comienzo a la fotografía principal. En uno de los primeros días, los tres actores principales, Aykroyd, Ramis y Murray, se vistieron con esos uniformes que había diseñado Theoni Aldredge, y comenzaron a rodar una secuencia en plena calle, trotando hacia cámara a la vez que portaban en mano sus rifles de protones. En ese instante, Reitman se dio cuenta que tenía entre manos algo increíble, una película con un potencial enorme. El rodaje se fue sucediendo en los diferentes emplazamientos de la ciudad, en algunas ocasiones sin ningún tipo de permiso, para culminar con un corte de calle en la misma Central Park Oeste para filmar las secuencias finales donde los Cazafantasmas se preparan para subir a los dominios del ático de la novia de Venkman, y por tanto, Fantasmalandia. Fueron muchos los neoyorquinos molestos por tener que esperar en atascos interminables, o tomar rutas alternativas a las habituales con sus vehículos, siendo uno de los más famosos el célebre escritor de ciencia ficción Isaac Asimov. Según cuentan los implicados, mientras descansaban en una pausa del rodaje, Aykroyd vio al escritor a lo lejos, y no pudiendo reprimir el fervor que sentía por su obra, se acercó rápidamente para presentarse. Asimov, lejos de sentirse halagado,

Había que generar desde cero toda la fauna sobrenatural de la película, de una forma potente e innovadora

le criticó por ser el responsable de semejante caos urbano. Otra famosa anécdota nos dirige directamente a aquella serie de 1975 que hemos mencionado al principio. Cuando se inició el proyecto, aun no estaba definido qué título se emplearía. Existían varias opciones, como "Ghoststoppers" o "Ghostblasters" pero todo el personal implicado sabía que la nomenclatura más energética era, como fue finalmente, "Ghostbusters". Su utilización, no obstante, planteaba un problema legal, puesto que seguía perteneciendo a Filmation. Afortunadamente, se llegó a un acuerdo monetario para la utilización del nombre, una resolución que vino favorecida por el momento del rodaje con los neoyorquinos aclamando a sus héroes en Central Park. Dispuestos a añadir un poco más de presión a las negociaciones por el título, el equipo le indicó a todos los extras congregados que gritasen al unísono "Ghostbusters!", mientras que Joe Medjuck llamaba desde una cabina cercana a las oficinas de Los Angeles, tras lo que dirigía el auricular a la muchedumbre que coreaba el famoso título, para que comprendiesen lo importante de conseguir ese nombre.


...moqueado."

El rodaje en Nueva York siguió su curso, pero durante la filmación, ocurría a menudo algo que resultó vital para dotar a ***Los Cazafantasmas*** de esa frescura en sus diálogos. Consistía en que si durante las tomas, los intérpretes se dejaban llevar por sus dotes para la comedia y encontraban una respuesta mejor que la escrita, no se dudaba en implementarla. Si finalmente funcionaba mejor que las líneas del guion, se elegía como la toma buena. Esto, un recurso que Bill Murray empleó continuamente, fue esencial como decíamos para esa dinámica envidiable que posee la película.

Finalizado el rodaje en la ciudad, se trasladaron a Los Angeles para terminar de rodar en interiores, finalizar los efectos especiales y proceder a preparar un montaje preliminar de la película. La intención era someter a un público seleccionado a un primer pase para comprobar sus reacciones. Así, el montador Sheldon Kahn, en compañía de Reitman, dieron lo mejor de sí para terminar de añadir ese ritmo imparable a la película, a la vez que ideaban pequeños trucos para agilizar determinados fragmentos como el dedicado al auge de los Cazafantasmas: no parecía una mala idea ir presentando portadas de revistas y periódicos para acompañar el éxito de los cazadores de lo espiritual.

El primer pase se realizó, casi sin efectos especiales, y aunque Reitman estaba preocupado por cómo la audiencia aceptaría la aparición final del muñeco de los Marshmallows, no había motivo. El público, con tan solo observar a los cuatro Cazafantasmas estupefactos ante aquella aparición, quedó entusiasmado con


"40 años de oscuridad, terremotos, volcanes…"


Gozer a punto de entrar en nuestra dimensión.



"¿Qué has hecho Ray?".

aquella secuencia, y con la película en general. Como una de las curiosidades del montaje, citaremos una secuencia que tenía lugar en el Fuerte Detmerring, un emplazamiento turístico e histórico donde Stanz se vestía de época para tener un encuentro sexual fortuito con una fantasma de muy buen ver. La secuencia cortaba el ritmo del acuciante tramo final, y se optó por eliminarla. Pero no desapareció del todo, pues se aprovechó para enriquecer y concluir el citado segmento del éxito de los Cazafantasmas: si nos fijamos, aunque ahora se trata de un sueño del Cazafantasmas, podemos verle vestido sobre la cama con una indumentaria un tanto peculiar.

Por otra parte, se llevaba a cabo la elaboración de la banda sonora. Fue Elmer Bernstein, quien ya había trabajado en las películas anteriores de Reitman, quien se ocupó de confeccionar una de las mejores bandas sonoras de la historia. Empezó por el tema de los Cazafantasmas, un juguetón tema que nos remite directamente al swing y a aquellos tiempos de la comedia de terror que hemos mencionado anteriormente, de los años treinta y cuarenta. Además, configuró el hermosísimo tema de Dana Barrett, una pieza muy lírica que se sirve del chello al igual que el propio personaje, como uno de los instrumentos principales. Pero al igual que la película, Bernstein se desata conforme se acerca al fin del mundo, y sus composiciones para el apocalípsis neoyorquino son furiosas, rojas y cortantes, toda una histeria musical de las masas. Como último detalle, añadiremos que Bernstein se hizo servir de las Ondas Martenot, un instrumento electrónico que ya conocía gracias al uso que le había dado en sus composiciones anteriores, como la majestuosa banda sonora para ***Heavy Metal*** (íd., Gerald Potterton, 1981), pero que al ser tan poco frecuentado, terminó de conferirle ese punto distintivo a la música de la película. Al final de su trabajo, lamentablemente, Bernstein vio como alguna de las piezas que

El film se estrena en el territorio americano el 8 de junio de 1984, y en España el 5 de diciembre

había preparado, eran sustituidas por canciones pop-rock en la película, por lo que fue un tanto agridulce su participación en las aventuras de Venkman y compañía.

Si hablamos de canciones pop en ***Los Cazafantasmas***, por supuesto en primer lugar tenemos que mencionar la canción que Ray Parker Jr. escribió para la película, titulada, como sabemos "Ghostbusters". Rodeada siempre de la polémica en cuanto a su autoría, el tema se convirtió en un himno musical que dio la vuelta al mundo, y su pregunta retóricas sobre a quién había que llamar se elevó por todas partes, transformándose en una de las frases más repetidas a la hora de invocar cualquier tema sobrenatural, evocar la franquicia de alguna

Ray Parker Jr., en el videoclip de la famosa canción.



forma, o bautizar algún libro sobre la historia de los cazafantasmas.

Otras canciones inolvidables del *film* son *"Cleanin' Up the Town"*, de los Bus Boys, que arropa la primera salida vertiginosa del equipo hacia el Hotel Sedgewick; la épica *"Savin the Day"*, de Alessi, para acompañar con destellos dorados el desfile final hacia los dominios de Gozer, todo ello mientras la cabalgata se salta algunos semáforos; o la impresionante y extraña *"Magic"*, de Mick Smiley, que añade una atmósfera de ansiedad a la huida de los fantasmas de la unidad contenedora.

Para la versión española, se realizó un doblaje de gran calidad en la empresa catalana Sonoblok, en el que figuran auténticas leyendas del sector. Encontramos a Ricardo Solans como Venkman, a Salvador Vidal como Stanz, a Camilo García como Zeddemore, a Federico Menescal como Spengler, y a María Luisa Solá como Dana, entre los roles principales. Todo bajo la dirección del legendario Jose Luis Sansalvador. No se puede medir el grado de extensión que el trabajo de estos actores de doblaje alcanzaron en los espectadores españoles, resonando todavía hoy entre los aficionados las muchas frases imperecederas de su amplio repertorio.

Con una extraordinaria campaña promocional, fundamentada en ese emblema de la película que resume a la perfección la imposible comunión de dos conceptos tan opuestos como una cotidiana señal de prohibido y un fantasma inexpresivo pero caricaturizado (obra del productor, pero también excelente artista Michael Gross) el *film* se estrena en el territorio americano el 8 de junio de 1984, y en España un poco más tarde, el 5 de diciembre de ese mismo año. En ambos mercados, y en todo el mundo, el *film* de Reitman se erige en los más altos puestos de la taquilla, convirtiéndose en todo un evento cinematográfico. La complicidad del público de todas las regiones (en parte, gracias a lo extendido de los sucesos paranormales a nivel mundial), y de todas las edades (algo que







Moquete seguía haciendo honor a su nombre.



Winston y el tupé amarillo de Egon.

pilló por sorpresa a sus responsables) es total, y su carrera comercial la convierte en una de las películas de más éxito de la historia.

REPERCUSIONES INCIDENTALES Y SECUELAS SOBRENATURALES

Muy pronto, películas de temática similar, o con ingredientes parecidos, empiezan a inundar las salas. Films como ***Noche de miedo*** (Fright Night, Tom Holland, 1985), ***La tienda de los horrores*** (Little Shop of Horrors, Frank Oz, 1986), ***House, una casa alucinante*** (House, Steve Miner, 1986), o ***Cariño, he encogido a los niños*** (Honey, I Shrunk the Kids, Joe Johnston, 1989) vienen a corroborar la predisposición de la audiencia a aceptar títulos con esa fórmula tan estimulante de terror sobrenatural, o ciencia llevada al extremo, mezclado con una fuerza cómica. Muchos de ellos, además, con los actores procedentes de ***Los Cazafantasmas***, como Rick Moranis, protagonista de dos de las anteriores.

La franquicia, de igual modo, estaba a punto de sufrir su primera evolución. Filmation, como recordamos la empresa que realizó esa propuesta de imagen real con dos detectives y un simio en 1975, tenía intención de llegar a un acuerdo con Columbia para realizar una adaptación animada del *film* de Reitman. La compañía tenía una extensa filmografía dedicada a los dibujos animados (suya fue ***He-Man y los masters del universo***, por ejemplo) y aún conservaba el derecho a realizar una serie de televisión con su nombre original de ***Ghostbusters***. Ese acuerdo no se produce, y Filmation, lejos de abandonar, decide realizar una serie de animación pero basada en los personajes de su serie de 1975. De esta forma, en 1986 llega ***Los Cazafantasmas*** (Ghostbusters, Marc Richards), donde los hijos de los Cazafantasmas originales de 1975, ahora Jake Jr. y Eddie Jr., junto con el legendario Tracy el gorila, se embarcan en 65 episodios donde reinan las bromas descacharrantes, los paseos horizontales y un inolvidable a la par que patético villano, el gran Premier Malvado.

Los autenticos Cazafantasmas abarcó finalmente seis años de emisión, 140 episodios, y un spin-off

En cuanto llega a los oídos de Reitman las intenciones de Filmation de llevar adelante una serie de televisión que se sirviese del éxito de su película, decide entonces que, si bien en un principio no tenía intención, ahora si realizará una serie de dibujos animados basada en su película. Los mencionados Michael Gross y Joe Medjuck quedan como representantes de Columbia, y máximos responsables del proyecto, y deciden contratar a Michael J. Straczynski, que casualmente provenía de Filmation, como principal encargado de los guiones.

Straczynski, además de escribir algunos de los guiones para la serie, se rodeó de guionistas amantes de la ciencia ficción y de la película de Reitman, como Richard Mueller o Michael Reaves, y juntos, articularon una de las mejores series de animación que los ochenta conocieron. Siempre siguiendo las pautas de la película, la serie contaba con algunos guiones espléndidos, con decenas de mensajes autoconscientes, expandiéndose a límites increíbles, viajando por un sinfín de misterios universales o fantasmas reconocidos, ya fuese el mundo de H.P. Lovecraft o El hombre del saco. Algunos de esos geniales episodios donde se puede comprobar todo eso son "Ciudadano fantasma", "Cuento navideño", "Toc, Toc" o "Llamada a cobro revertido de Cathulhu", por citar solo unos pocos de esa primera etapa, (unos magníficos primeros 78 episodios, aunque en varios episodios la animación se resienta). Esa tanda inaugural se convirtió en todo un éxito en la cultura infantil norteamericana. Así, ***Los autenticos Cazafantasmas*** (The Real Ghostbusters), como se llamó la serie (nótese el polémico adjetivo añadido de "auténticos"), abarcó finalmente seis años de emisión, 140 episodios, y un spin-off protagonizado por el propio fantasma moqueante del *film* de Reitman, llamado aquí Slimer (Moquete en castellano). Como último apunte sobre la serie, diremos que la fama del ectoplasma de clase cuatro fue tan grande, que llegó a eclipsar a los cuatro cazafantasmas, llegándose a llamar la producción durante un tiempo ***Moquete y los auténticos Cazafantasmas*** (Slimer & The Real Ghostbusters).



Los auténticos Cazafantasmas.

Cuando aún no se había dejado de emitir la serie de animación, en 1989 se estrenaba ***Cazafantasmas 2*** (Ghostbusters 2, Ivan Reitman), cuya trama tenía lugar cinco años después de la anterior película. Ahora, el negocio se había desmoronado. Ray y Winston se dedican a animar fiestas infantiles, haciéndose valer de sus uniformes y de sus dotes para incentivar a los críos. Egon se encuentra inmerso en sus investigaciones sobre las emociones humanas, mientras que Venkman ha encontrado su sitio en un variopinto programa de televisión, "El mundo psíquico", donde entrevista a profetas del fin del


Contra los hermanos Scoleri.


Navidades ectoplásmicas.


Probando los mocos sensitivos.


Janosz Poha, restaurando a Vigo.

mundo o habla sobre bichos sin pelo. En cuanto a Dana Barrett, su relación con Venkman no terminó amigablemente, y después tuvo un hijo con otra pareja. Ahora su bebé, de nombre Oscar, se ha convertido en el objetivo de Vigo el Cárpato, un tirano moldavo cuyo espíritu sobrevive en un lienzo del museo donde trabaja Dana, y que anhela al crío para reencarnarse en él, tomar forma corpórea, y sumir al mundo en el décimo nivel del infierno.

La secuela de las aventuras de los Cazafantasmas tiene como principal punto en contra un desarrollo argumental demasiado coincidente con la primera entrega de 1984. Los sucesos se repiten casi de forma paralela, especialmente en su segunda mitad: una entidad sobrenatural desata el caos; los Cazafantasmas se enfrentan a la administración, y último enfrentamiento contra el villano todopoderoso, sin olvidar el elemento gigantesco (el muñeco de los Marshmallows en la primera entrega y aquí la Estatua de la Libertad). Si además, esa relectura argumental resulta menos dinámica, inspirada y equilibrada que la anterior, la sensación general que emana de ***Cazafantasmas 2*** es de secuela por debajo de la original. No obstante, podemos asistir a un retrato de los personajes principales perfecto (en especial las presentaciones de cada uno de ellos), y algún pasaje muy llamativo, como el juez colérico insuflando energía a los Hermanos Scoleri.

En cuanto a su realización, ***Cazafantasmas 2*** tuvo una producción mucho más problemática

Cazafantasmas 2 tuvo una producción mucho más problemática y acelerada que la primera entrega

y acelerada que la primera entrega. Después del estreno del *film* de 1984, y bajo las riendas de David Puttnam, la productora entró en un período más alejado del cine que representaba esa aventura de Reitman, pero también de menos éxito recaudatorio, lo que propició un cambio de dirección. Cuando una nueva mujer al cargo, Dawn Steel, acometió las labores directivas, entre sus principales objetivos estaba el rescatar al equipo de Cazafantasmas para conseguir una respuesta monetaria más benevolente. Existían, por otra parte, reticencias de varios de los implicados, como Bill Murray, que no deseaban realizar la secuela solo por dinero, y deseaban conseguir extraer el ingenio de la primera parte e implementarlo en la segunda.

Finalmente todas las partes se pusieron de acuerdo y se dio el visto bueno al proyecto, para fijar su estreno en verano de 1989. Se procedió entonces a la escritura del guion, siguiendo esa colaboración entre Aykroyd y Ramis que tan buen resultado había dado. Pese a que las ideas de Aykroyd en inicio giraban a ambientar las aventuras de los Cazafantasmas al otro lado del océano, finalmente se decidió repetir el emplazamiento neoyorquino de la original, y así se implementaron en el texto varias ideas en torno a la repercusión que los comportamientos negativos de los ciudadanos causan en el medio sobrenatural. Ramis por su parte, añadió diversos elementos argumentales, como la idea de un bebé con actividad y flexibilidad de adulto, lo que terminó derivando en la idea de Oscar siendo atraído al alfeizar de la ventana por Janosz que conocemos.

Mientras tanto, prácticamente el mismo equipo de producción, encabezados por Joe Medjuck y Michael Gross, se ocuparon de coordinar los distintos departamentos para la realización de la secuela. Uno de los que no se mantuvieron, hemos de decir, fue la empresa encargada de realizar los efectos especiales. Mientras que en la primera parte fue Richard Edlund y su Boss Film Studios, aquí se ocuparía la ya mítica Industrial Light & Magic, con el no menos impresionante Dennis Muren liderando estas tareas y con la ayuda de primera mano en los talleres de Tim Lawrence. Además, artistas como Harley Jessup se ocuparon de conseguir encontrar ese tono rosáceo del *film*, una sensación visual que queda impregnada en la retina del espectador, mientras que diseñadores externos, como Henry Mayo, se ocuparon de bosquejar la nueva fauna sobrenatural. Todo en mitad de un momento histórico donde los efectos especiales "tradicionales" estaban dejando paso a la técnica digital.

Una vez finalizado el guion, y todos los demás componentes de la producción en funcionamiento, comienza el frenético rodaje. Decimos frenético porque si ya la primera parte se hizo en un tiempo récord, la segunda se hizo entre dos producciones también de Reitman, concatenando, y a veces alternando, los rodajes de ***Los gemelos golpean dos veces*** (Twins, 1988) y ***Poli de guardería*** (Kindergarten Cop, 1989).

En cuanto a la banda sonora, Elmer Bernstein había quedado desencantado con las últimas comedias en las que había trabajado, y por ello había decidido desviarse de esas tonalidades humorísticas hacia otro tipo de proyectos. En su lugar, se recurrió a Randy Edelman, habitual durante esta etapa del cine de Reitman, que añadió un toque cálido a los protagonistas, alejado de las pesadillescas composiciones de la primera parte. Para las canciones, se atendió un nuevo giro hacia la música *rap*, y por ello el tema principal, "*On Our Own*", se encuentra realizado por Bobby Brown, habitual de este género musical. En este sentido por ejemplo, el grupo de la misma modalidad, Run-D.M.C., elaboró una remodelación del famoso tema de


"Creo que es un Fetuccini".


Los mocos tienen un enlace electroquímico muy flojo.


Moquete comiéndose la merienda de Louis.

Ray Parker Jr, a lo que se añadió los más orientados al rock y pop "Flip City", de Glenn Frey, y *"Higher & Higher"*, de Howard Huntsberry, para la escena del frenesí de los espectros por la ciudad, y la secuencia del despertar de la Estatua de la Libertad, respectivamente.

Con todo, el rodaje de ***Cazafantasmas 2*** da comienzo en Nueva York a finales de noviembre de 1988. Ya hemos dicho líneas arriba lo exitosa que resultó la serie ***Los auténticos Cazafantasmas*** a nivel especialmente norteamericano, y eso conllevó que varios factores de esta secuela heredasen elementos de la serie de animación. Es muy interesante este punto, puesto que durante el rodaje en la ciudad muchas familias se acercaban a conocer a los héroes en carne y hueso que inspiraban a sus hijos. Curiosamente, muchos de ellos sólo conocían los personajes por la serie de animación, llegando algunos infantes de acusar a Harold Ramis de no tener el pelo amarillo como su versión de ***Los auténticos Cazafantasmas***. En cambio, si bien Egon se mantenía fiel al aspecto que portaba en la primera encarnación cinematográfica, otros personajes como Winston, o especialmente Janine, si vieron modificado su aspecto, mucho más cercano a sus vertientes animadas. Esto se hizo extremadamente patente en la trama protagonizada por Moquete, insertada como reclamo para esos seguidores de la serie de animación, pero que en el conjunto del *film* no termina de desarrollarse adecuadamente.

Una de las anécdotas del rodaje más recordadas fue que, tras filmar en plena y gélida noche la secuencia en que Egon, Ray y Winston consiguen ascender del río de mocos, untados totalmente en esta sustancia, y en paños menores, los actores recibieron la horrorosa noticia de que las tomas no habían salido bien, teniendo que repetirlo al día siguiente. Pensaron que se trataba de una broma, pero no fue así: tuvieron que repetir la filmación, y quizás el desaforado comportamiento de los personajes estuviese derivado de aquella experiencia.

El rodaje de Cazafantasmas 2 da comienzo en Nueva York a finales de noviembre de 1988

Ya hemos dicho el frenetismo del rodaje, pero añadamos ahora que prácticamente finalizada la filmación, y al igual que la primera parte, se realiza un pase previo para la audiencia. Esto supone un jarro de agua fría para los responsables, puesto que el público se muestra muy tibio con lo presenciando, coincidiendo muchos de ellos en la práctica falta de clímax final, de la poca sensación de peligro general, y de lo inconexo de algunos pasajes. Eso lleva a que la producción decida, con el calendario de estreno acercándose con la boca abierta, rodar nuevas secuencias que solucionen dichos problemas. No obstante, se suma otro inconveniente: conforme avanza la producción, Industrial Light & Magic manifiesta que no puede hacerse cargo a la vez de las tomas de efectos especiales de las secuencias existentes, y las que se tienen que rodar ahora. Se contrata entonces a otras empresas como VCE, Available Light y Apogee, encargándose ésta última de los efectos del tren fantasma del metro, por citar un ejemplo. Hasta Phil Tippett, el gran maestro del stop-motion, participó creando el espectro monstruoso que pasa por debajo del monumento de Washington Square, si bien debido a la fugacidad del plano y su trabajo rogó no aparecer acreditado. Como curiosidad, para el rodaje en el emplazamiento real, llevado a cabo por Apogee, la gente que quería participar en la filmación desbordó al equipo de filmación, congregándose una afluencia de personal que rápidamente rebasó las cantidades de las centenas para llegar a las miles.


El infante poseído.

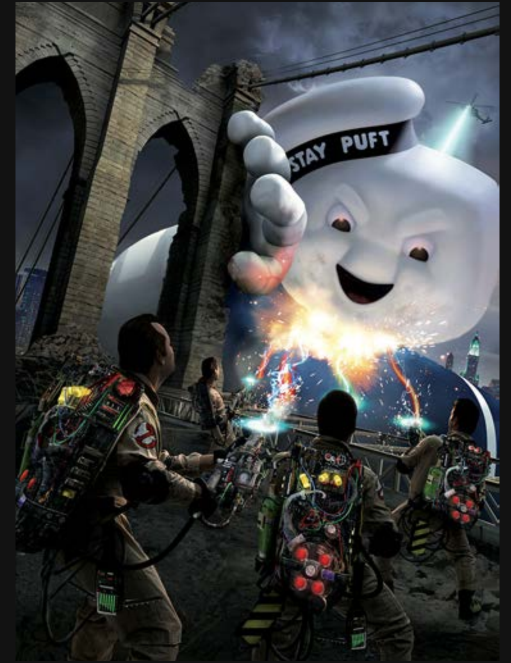

Rodar esta secuencia fue muy gélido y repetitivo.

La presión final vino dada por la decisión de adelantar el estreno un mes, previsto originalmente para finales de julio de 1989, para así aprovechar mejor el calendario veraniego. Finalmente, el *film* se estrena el 16 de junio, y aunque no es ni mucho menos un fracaso comercial, el resultado obtenido dista mucho de las expectativas e inversión que Columbia había depositado en ella. Los tiempos habían cambiado en la taquilla, ya muchas superproducciones competían en esa franja del año por un bocado en la recaudación, y ***Cazafantasmas 2*** tuvo que enfrentarse cara a cara ni más ni menos que con ***Batman*** de Tim Burton a la semana siguiente, y poco después, con ***Arma Letal 2*** (Lethal Weapon 2, Richard Donner), ***Regreso al Futuro 2*** (Back to the Future Part II, Robert Zemeckis) y ***Mira Quién Habla*** (Look









Who's Talking, Amy Heckerling). La secuela dio el adiós cinematográfico del equipo formado por Venkman, Stanz, Spengler y Zeddemore, y la década de los ochenta se despidió de unos de sus mayores emblemas culturales.

Aunque casi de inmediato se comenzó a especular con la posibilidad de realizar una tercera parte, ni la productora estaba especialmente interesada, ni Bill Murray, al que consideraban parte esencial, estaba por la labor. El actor no quería repetir esa sensación de secuela obligada, y menos, de ser la máxima figura (y responsable) de una película de tanta envergadura.

La animación, por su parte, presenció la llegada de una nueva serie titulada en nuestro país como ***El regreso de los Cazafantasmas*** (Extreme Ghostbusters, Richard Raynis). En sus 40 episodios emitidos en 1997, el argumento en realidad era una secuela de ***Los auténticos Cazafantasmas***, donde sólo aparecía Egon y Janine (y Moquete), encargándose de formar a un nuevo equipo de estudiantes, cuatro jóvenes representantes cada uno de ellos de personalidades muy diferentes entre sí: la pseudogótica Kylie, el anárquico Eduardo, el abnegado Roland y el temerario Garrett. Su tono estaba impregnado de un tono un punto más oscuro, con tintes verdosos, y dirigido hacia un rango de edad juvenil. Y aunque no gozó nunca de la popularidad de su anterior entrega animada, la serie ofreció episodios de auténtico horror catódico, como *"La entrega final"*, una deliciosa combinación del terror de Stephen King, R.L.Stine y David Cronenberg, o el muy interesante capítulo doble final, *"De nuevo en la carretera"*, con una impresionante reaparición de Los auténticos Cazafantasmas que mostraban cómo el paso de los años les había afectado.

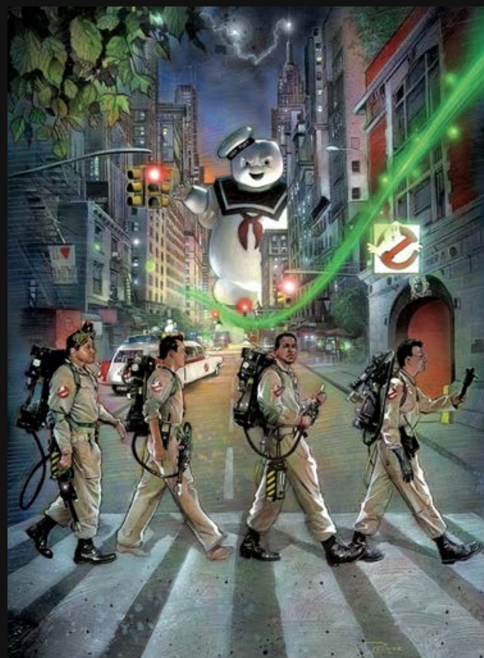
Casi de inmediato se comenzó a especular con la posibilidad de realizar una tercera parte

32 AÑOS DESPUÉS

Conforme fueron pasando los años, e infructuosos intentos de llevar a cabo una tercera parte se quedaban en el camino, los cómics y los videojuegos seguían aportando su grano de arena al fenómeno de los Cazafantasmas. En su trayectoria en los viñetas, la franquicia conoció muchas variaciones, desde una muy interesante colección con historias de James Van Hise, publicada en la filial americana de Marvel, hasta las últimas series realizadas por la editorial IDW, con sugerentes *crossovers* entre ***Los Cazafantasmas*** y ***Mars Attacks***, ***Las Tortugas Ninja***, ***Los Pistoleros Solitarios*** de ***Expediente X*** y hasta haciendo coincidir los Cazafantasmas cinematográficos con los de la serie de animación en la mini-serie *"Get Real"*.

Ya en 1984 los videojuegos se hicieron eco del jugoso planteamiento de la propuesta cinematográfica de Reitman, y así llegaba de la mano de Activision y gracias a David Crane la adaptación para ordenadores de la primera película. Un vi-








Kate McKinnon, Kristen Wiig y Melissa McCarthy.


Chris Hemsworth es el secretario.



Un espectáculo de luces electrónicas.

deojuego convertido en clásico instantáneo gracias a su capacidad de decisión del jugador a la hora de equipar el Ecto-1 y elegir un punto de la ciudad donde llevar a cabo su trabajo. Muchas más adaptaciones se llevaron a cabo en este campo, pero hemos de citar el llevado a cabo en 2009 por la empresa Terminal Reality, que con vista en tercera persona y manejando a un recién llegado a la empresa, contaba con las voces de los cuatro Cazafantasmas originales: Bill Murray, Dan Ayrkoyd, Harold Ramis y Ernie Hudson.

El séptimo arte, por su parte, siguió intentando llevar adelante de una forma u otra una tercera aventura de Spengler y su equipo. De esta forma, Aykroyd preparaba a finales de los noventa una tercera secuela con los Cazafantasmas trasportados a una dimensión demoníaca. El proyecto no llegó como sabemos a buen puerto, ni tampoco nuevos guiones escritos por Lee Eisenberg y Gene Stupnitsky, o la última escritura de la mano de Ethan Cohen. Cuando tristemente y de repente, Harold Ramis dejaba este mundo el pasado 24 de febrero de 2014, las posibilidades de una tercera entrega, o un nuevo proyecto, parecían lejos de llevarse a cabo.

Las comedias sobrenaturales, o fantásticas, siguieron realizándose durante la última década del siglo XX, y la primera del nuevo siglo, con propuestas algunas de ellas ligadas directamente con el póquer de erradicadores de lo sobrenatural, como ***Agárrame esos fantasmas*** (The Frighteners, Peter Jackson, 1996), ***Hombres de negro*** (Men in Black, Barry Sonnenfeld, 1997), o ***Evolution*** (íd., 2001), ésta última, una nueva combinación de tres personajes peculiares enfrentados al caos alienígena, dirigida por el propio Ivan Reitman. El cine espectacular, a su vez, en producciones auspiciadas por Roland Emmerich, Michael Bay o Stephen Sommers, han asimilado comportamientos de sus protagonistas ante eventos devastadores con influencias, conscientes o inconscientes, muy similares a las que Venkman y sus compañeros emitían ante su particular fin del mundo de 1984.

Una gran multitud de seguidores se han organizado para hacer honor a los Cazafantasmas

Mientras eso ocurría, muchos espectadores (y directores) que en su momento atendieron la película de Reitman comenzaron a desarrollar un amor incondicional por ella. Paulatinamente, nos fueron llegando auténticas cartas de amor a la película de 1984, como por ejemplo en ***Bienvenidos a Zombieland*** (Zombieland, Ruben Fleischer, 2009), con el propio Bill Murray siendo halagado por el personaje de Woody Harrelson y pasando a escenificar con él la escena del Hotel Sedgewick; o la ofrecida por Michel Gondry en ***Rebobine, por favor*** (Be Kind Rewind, 2008), cuya primera reinterpretación "suecada" es, precisamente, el clásico de Ivan Reitman.

Saliendo de los límites cinematográficos, a nivel estadounidense, y también mundial, una gran multitud de seguidores se han organizado en sus respectivos grupos que hacen honor a los Cazafantasmas. Algo de lo que en España también podemos presumir, con agrupaciones tan reseñables como *Ghostbusters Costa Este* o *Ghostbusters United*, o podcasts de nombres tan indicativos como *El despacho del Dr. Venkman*. Ese clamor general del público por las cualidades del *film* se ratificaba final y gloriosamente cuando la película entraba, el 16 de diciembre del pasado año, a formar parte de la Biblioteca del Congreso de Estados Unidos, una condición reservada exclusivamente a aquellas obras cultural, histórica o estéticamente significativas. La película obtenía el sello oficial de la importancia y repercusión a nivel cultural que había desempeñado en los últimos treinta años.

Y hace ahora doce meses, bajo las directrices principales de Ivan Reitman y Dan Aykroyd, se fundaba la empresa Ghostcorps. Su objetivo es coordinar todo un universo expandido que amplíe el fenómeno de los Cazafantasmas de cara al futuro. El primer paso es el *reboot* que Paul Feig estrenará el próximo 12 de agosto en nuestro país, cuyas protagonistas son Melissa McCarthy, Kristen Wiig, Kate McKinnon y Leslie Jones, y donde su trailer, como gran parte del material promocional, ha sido objeto de un gran debate polémico donde se discute, entre otras cosas, la originalidad de Hollywood y el sexismo.

Siguientes fases de este proyecto incluyen una segunda película a estrenarse en los próximos años, con un tratamiento de guion escrito ya por Drew Pearce, autor, por ejemplo, del libreto de ***Iron Man 3*** (íd, Shane Black, 2013); o también, la posibilidad de realizar una tercera película que hiciese de *crossover* entre la primera y la segunda, y una cuarta película que hiciese de precuela de la segunda. Sin embargo, la que parece será la película más inmediata de la franquicia es una producción de animación dirigida por Fletcher Moules, que se encuentra dando sus primeros pasos. Por supuesto, todo dependerá de la recepción que obtenga esa primera nueva aportación de Paul Feig.

No entraremos a valorar dicha película hasta que se estrene, ni la impresión que causará en las audiencias de todos los rangos de edad, sexo y región. Pero, como recoge este artículo, si de la fuerza, influencia e implicación en el espectador que un símbolo como el de Cazafantasmas ha tenido durante la historia reciente de la cultura mundial. Algo que, aunque no es fácil de sintetizar, trataremos de describir como un espectáculo sobrenatural donde el humor y el horror se entrelazan en rayos de protones, atravesando nuestra corteza cerebral para atrapar el deseo por un entretenimiento que fluctúe a la velocidad de la luz. Algo que, como presagiábamos al inicio del artículo, se dirige al propio significado de la palabra mito, conectando su condición de película "mítica" con las historias fabulosas protagonizadas por dioses y héroes. Porque, como rezaban aquellos primeros carteles de cine, están aquí para salvar el mundo. SFW



especial COSPLAY

¿Qué es el cosplay? Una palabra nacida en Japón, referente a una nueva disciplina: la de disfrazarse con un traje hecho por uno mismo e interpretar al personaje del que uno se viste.

por **Rafael Ruiz-Dávila**

Para ahondar mejor en el tema, en la primera parte de este artículo tenemos una invitada muy especial, Florencia Sofen. Y en la segunda, un breve repaso a profesionales de este mundillo a lo largo de cuatro países diferentes.

FLORENCIA SOFEN
COSPLAY Y FOTOGRAFÍA

Nacida en 1992 en Buenos Aires, Argentina, pero española de adopción desde los 10 años. Licenciada en Comunicación Audiovisual, fotógrafa de profesión, modelo por vocación, y experta en cómic, sobre todo, americano. Pero su fama viene dada por ser, quizá la cosplayer de cómic más conocida de nuestro país. La pillamos desprevenida en una café-cómic de Burgos, El Saloncito del Cómic, y como no podía escaparse, pues no tuvo más remedio que responder a nuestras preguntas…

Muy buenas, Flor. ¿Empezamos?
¡Buenas! Encantada. ¡Cuando queráis!

Esta palabra le sonará a chino a más de un lector así que, por favor, ¿nos lo explicarías tú como experta en el tema, qué es el "Cosplay"?
La verdad es que no tiene demasiado misterio. El cosplay le añade al disfrazarse un pequeño puntito que lo diferencia. La palabra sale del disfraz "costume" con la interpretación "play". Por lo que se pretende llevar a la realidad mediante la actuación o el posado con el pertinente carácter al personaje del que se vaya. ¡Es muy divertido!

Entonces, ¿qué hace falta para ser cosplayer? ¿Cualquiera puede serlo?
Hacen falta ganas de trabajar e ilusión. Es algo que se hace por pasarlo bien y no hay que perder nunca esa perspectiva. Así que si mimamos mucho a ese niño interior que tenemos todos, si, puede serlo cualquiera.

Pero el cosplay no es algo homogéneo, ¿verdad? ¿Existen variantes o tipologías?
Aunque podemos separarlo según los tipos de entretenimiento (los de videojuego, cómic, manga-anime, etc.) también hay otro tipo de, podríamos decir, términos específicos según a lo que se dedique uno. Se puede ser cosplayer (quien se disfraza e interpreta), crossplayer (quien se disfraza e interpreta personajes del sexo opuesto intentando asemejarse, sin adaptar el personaje), propmaker (quien hace los "props" o utilería), cosmaker (quien hace los cosplays tanto para sí mismo como para otros)... Eso sí, no son excluyentes unos términos de otros. Cada uno ya hace lo que quiere y con lo que esté más a gusto. Son tecnicismos que, personalmente, no son demasiado necesarios.


Scarlet Witch (Florencia Sofen Cosplay & Photography).

Poco necesarios, ¡pero parece que hay una barbaridad de términos! En fin, imagino que con el grado de especialización que se ve por ahí, habrá algún tipo de valoración de esto, tipo competición, concursos…
Hay concursos, muchísimos. Tanto a nivel local como internacional, por zonas, o a nivel mundial. Ya participar es a gusto de cada uno. Personalmente, ¡me da mucha vergüenza! Pero sí que ahí se ve, y cada vez más, un nivel altísimo y unos acabados muy profesionales. ¡Pero no por ser cosplayer hay que aspirar a ser algo así! Yo estoy muy cómoda en el nivel en que estoy y, aunque quiera mejorar, no me voy a especializar en algo que no me atraiga.

Pero no será la única forma de "promoción", por así decirlo, ¿no? Imagino que cuando algo tiene tanto trabajo, uno quiere mostrarlo de manera orgullosa al mundo, no solo a cuantos os conozcan…
¡Claro que no! Hay cosplayers con bastante nombre que jamás se presentaron a concurso.


Zatanna (Clint & Jillian Cosplay and photography).


Captain Marvel III (Clint & Jillian Cosplay and photography with Fali Ruiz-Davila).

Cada uno muestra su trabajo y lo hace visible en la medida que quiera. Para ello hay muchísimas páginas que se dedican a subir fotos o compartirlas, las propias páginas de los cosplayers y las redes en general.

¿Y en los eventos, se vive mucho el cosplay, es igual en todos... o hay incluso eventos "especializados"?
Se vive mucho y cada vez más. Los eventos se han dado cuenta que el cosplay mueve a mucha gente y ya dedican espacios importantes en su programación para lucirlo. Y ya desde hace unos cuantos años aparecieron eventos especializados como la DragonCon o el Arte Cosplay (al que asistiré en diciembre).

Se podría decir que los cosplayer sois una especie de modelos (alternativos incluso dentro de lo alternativo) que, además, se hacen sus propios trajes… Lo que me lleva a pensar, ¿hay mucha competitividad entre vosotros?
Como en todo hobby. Hay quien se lo toma más enserio y quien no. Cualquiera que intente destacar ya entra en cierta competitividad con el resto. Yo soy de pensar que, la competitividad, mientras sirva para dar lo mejor de uno mismo de forma sana y autosatisfactiva, es buena. Mal encauzada, solo te lleva a rencores y envidias que no hacen bien a nadie.

Eso suena muy bonito, pero seguro que cada cual tiene sus "armas". ¿Cuáles son las tuyas, por cierto? ¿Qué te hace "diferente"?
Quiero pensar que, lo hago bien (risas). Ahora en serio, creo que el hecho de saber qué resultado quiero para lucir mi trabajo en mis propias fotografías me facilita mucho a la hora de controlar qué imagen muestro y promociono. Además, al centrarme únicamente en cómics, el público es bastante específico, cosa que es buena para algunas cosas y me limita mucho para otras. Intento que lo que hago guste tanto a gente que vaya buscando cosas de cómic y que sepa del asunto como a aquellos que les guste el cosplay. Pretendo invitar a la gente a que lea y comparta la fuente de la que bebe todo lo que hago.

¿Cómo ves el cosplay en España?
Creo que está empezando a ser mejor considerado tanto nacional como internacionalmente, ya sea por los representantes en concursos internacionales o por la calidad y lo mediático de algunas otras figuras conocidas. Así que, mientras no perdamos el gusto por el ocio y la diversión sana, creo que España tendrá muchísima calidad y proyección en un futuro no tan lejano.

¿Qué consejo le darías a alguien que le atrae todo esto o, que se ha interesado al leernos?
¡Qué corra, que huya y no mire atrás! Esto es muy absorbente y hay que tener mucha paciencia. Así que si no se está dispuesto… ¡Huye! Y ya para los valientes que se atrevan: Hacedlo por diversión, hacedlo porque os morís de ganas de vivir en vuestras carnes la experiencia de ir de cierto personaje y hacedlo con calma, paciencia y entusiasmo. Las cosas nunca salen a la primera o quizá no quedan tan bien como pensamos, pero la experiencia vale la pena.

Y para terminar… ¿El cosplay más difícil que te has hecho?
Emma Frost de los Phoenix Five [X-Men, Marvel Comics].

¿El cosplay favorito de los que te has hecho?
Harley Quinn [DC Comics].

¿Tu cosplay soñado aún por hacer?
Songbird [Thunderbolts, Marvel Comics]

Florencia, muchas gracias.
Gracias a vosotros, ¡espero que os animeis a participar en algún evento!


Wonder Woman (Clint & Jillian Cosplay and photography).


Supergirl (Clint & Jillian Cosplay and photography).


Lady Lemon como Lara Croft (Fernando Brischetto) Argentina.


Fernando Brischetto (Argentina).

EL COSPLAY A LO LARGO DEL MUNDO

BREVE REPASO A PROFESIONALES DE ESTE MUNDILLO A LO LARGO DE CUATRO PAÍSES DIFERENTES

FERNANDO BRISCHETTO
FOTÓGRAFO (Argentina)

¿Por qué fotógrafo de cosplay en lugar de otro tipo de fotografía?
Por gusto ya que mi trabajo principal, si bien tiene una relación con el cosplay, no es la fotografía, por lo cual es un hobby tomado con seriedad.

¿Cómo fue tu entrada a este mundo?
Mi conocimiento del cosplay viene de épocas de fines de los 90, de cubrir eventos de videojuegos y asistir a convenciones de cómics y anime en Argentina más que nada. Luego en el 2010-2011 comencé a ir más asiduamente a las cons los fines de semana y allí arranqué definitivamente de lleno con la fotografía de cosplay.

¿Preferencias dentro del cosplay?
Cosplayers con actitud y conocimiento del personaje que interpretan (risas). Salvo eso, me gusta de todo.

¿Qué crees que te diferencia como fotógrafo? ¿Qué técnica te distingue?
Es difícil definirlo concretamente. He tenido sesiones que he planeado con mucho tiempo y fue hacerlas en el lugar casi real de un personaje, como sucedió con Tomb Raider con la versión actual de Lara Croft, en el mejor lugar posible, que fueron las ruinas mayas en México. También hago mucho retrato y close up que no es lo normal, porque no muestra el traje, pero es algo de gusto personal. En cuanto al estilo de fotografía y edición, siempre va mutando y siempre se aprende algo nuevo.

Soy muy de sacar con gran angular y luego irme al extremo del retrato de cara y mirada, como explicaba anteriormente. No suelo usar muchos flashes, a lo sumo un softbox y mucho de luz natural.

¿Qué te aporta el cosplay como fotógrafo?
El cosplay es una vena de la fotografía que te da una libertad casi extrema, diría yo. Cada personaje tiene sus características y tienes miles de posibilidades por la diversidad de personajes. Creo que es por lejos una rama de las más creativas de la fotografía.


César Rivadeneyra (Perú).

CÉSAR RIVADENEYRA
FOTÓGRAFO (Perú)

¿Por qué fotógrafo de cosplay en lugar de otro tipo de fotografía?
Porque el ser fotógrafo de cosplay me permite entrar de algún modo a esos fantásticos universos de los que somos tan fans y transmitir esa misma sensación a los demás, la sensación de cómo sería estar en esos mundos y ver en carne y hueso a los personajes que aman. Cada sesión es un viaje a un universo diferente y cada foto un momento en la vida del personaje.

¿Cómo fue tu entrada a este mundo?
Desde muy niño siempre fui gamer y fan de los cómics y animes, a la vez que le agarré el gusto a dibujar, pero era muy perezoso para pintar, o sea sí me gustaba un buen dibujo pintado, pero era flojo para hacerlo y muchas veces los dejaba a medias... Ya de adolescente descubrí que me gustaba hacer fotos, tenía una cámara pequeña y hacía fotos graciosas con mis amigos cada vez que nos juntábamos, no era fan de fotos tradicionales, siempre hacíamos algo diferente. Más adelante empecé a trabajar como informático en una ONG, pero no estaba muy contento, sentía que no era lo mío, entonces descubrí lo que es el cosplay y empecé a practicarlo, a la par de eso me di cuenta que podía combinar mi hobby antiguo con mi nuevo hobby, descubrí que podía crear esas imágenes de mis personajes favoritos que tanto me gustaba hacer de niño pero sin necesidad de pintar (risas).
Finalmente pensé que no sería mala idea dedicarme a esto, no lo hacía tan mal. Además,


César Rivadeneyra (Perú).


Aleksandra Tora "Shappi" (Polonia).

Aún nos falta ser más unidos como comunidad y vernos como colegas más que como rivales

como esto sí me gustaba, me motivaba a mejorar así que no podía fallar (risas).

Al principio dejar mi trabajo y carrera dio miedo, pero tuve el apoyo de una amiga, no sólo moralmente sino que para poder practicar, ya que es cosplayer, de hecho es la cosplayer más conocida de mi país, así que a veces bromeo con ella diciéndole *"¿Cómo alguien como tú podía invertir su tiempo cosplayeándose para dejar que le haga esas fotos tan malas con mi camarita al inicio?"* (risas). Creo que sin su apoyo no habría logrado lo mucho o poco que he conseguido. En fin, practiqué muchísimo con ella a la par que empecé a estudiar fotografía, así que soy de aquellos que pueden decir que empezaron su carrera profesional de frente como fotógrafo de cosplay (risas).

¿Preferencias dentro del cosplay?

Me gustan los personajes de videojuegos, creo que visualmente son más atractivos, sus diseños son fabulosos en su mayoría y junto con los personajes de cómics, son más creíbles, ya que es más fácil que una persona se parezca más a un personaje de videojuego que a un dibujo (claro, si hablamos de los personajes realistas).

¿Qué crees que te diferencia como fotógrafo? ¿Qué técnica te distingue?

No sé si tenga una técnica distinguible pero mi estilo está enfocado a retratar momentos, me gusta que el personaje esté en acción más que en una pose, siempre puedes ver una sesión mía y entender lo que el personaje está haciendo o en qué situación se encuentra, por eso mismo no soy muy fan de las fotos de estudio, prefiero hacerlas en locaciones, para que el personaje se vea, como ya dije, en su propio universo, lo hace más real y además se puede jugar con los elementos del entorno para que se note más que está dentro de la escena y que algo está sucediendo.

¿Qué te aporta el cosplay como fotógrafo?

Diversión (risas). Aunque también hago fotografía "normal", ya saben, moda, eventos. etc. Creo que si sólo me dedicara a eso terminaría aburriéndome. Como dije antes, esto es combinar mi ahora trabajo con mi hobby.

Además el ser fotógrafo de cosplay me ha permitido conocer gente increíble y muy talentosa, no sólo de mi país sino de otros países en otros continentes y entablar amistad con ellos, es increíble.

¿Cómo está el panorama del cosplay en Perú?

En cuestión de técnica Perú se destacaba bastante a nivel sudamérica anteriormente, lamentablemente hubo un tiempo en que nos estancamos bastante, pero últimamente la gente se ha puesto las pilas y está investigando y aprendiendo nuevas técnicas para hacer mejor sus trajes y nuevamente está resurgiendo el espíritu cosplayero para hacer trabajos más pulidos y superarse cada vez más, eso es muy bueno. Por otro lado creo que aún nos falta ser más unidos como comunidad y vernos como colegas más que como rivales.


Aleksandra Tora "Shappi" (Polonia).

ALEKSANDRA TORA "SHAPPI"
COSPLAYER (POLONIA / POLLAND)

¿Qué es para ti el cosplay? ¿Y ser cosplayer?

El cosplay para mí es la mayor pasión de mi vida. He estado haciendo cosplaying desde hace más de 6 años ¡y no puedo conseguir aburrirme! Me gusta mucho la parte de la elaboración del proceso de vestuario (trabajar con materiales, la búsqueda de nuevas maneras de hacer algo, la pintura y la protección de trajes), pero también me encanta conocer nuevas personas, gracias a ello! Las convenciones son un gran lugar para encontrar gente interesante y el ser cosplayer ayuda mucho.

¿Cómo empezaste en el mundo del cosplay?

Empecé a cosplayearme cuando tenía 16 años, yo estaba asistiendo a convenciones de anime y manga en Polonia y vi un concurso de cosplay –¡los trajes eran tan preciosos!– Me inspiré por los otros cosplayers en el escenario y decidí probar por mi cuenta.

¿Cuál es tu cosplay favorito? ¿Y aquél que tienes aún como reto?

Mi disfraz favorito de los míos propios, es definitivamente Brunhilde, de Zangeki no Reginleiv. Este traje me tomó 3 meses para hacerlo ¡y tuve que utilizar todas mis habilidades para completarlo! Hubo costura, fabricación de armaduras, fundición de resina, escultura, trabajo con las pelucas... ¡tantas cosas! Al final estoy muy contenta con ella sobre todo porque me


Susana Espina (Chile).


Susana Espina (Chile).

permitió ganar las finales del Cosplay Gathering Europeo en 2013.

Dentro de todas las variantes del cosplay, ¿cuál es en la que te sientes más cómoda?

Me encanta hacer disfraces de videojuegos que he estado jugando. De esta manera puedo mostrar mi amor por el personaje y ya que he jugado, me sé la interpretación de mi héroe muy bien. Por lo general,escojo niñas guerreras con armadura (sonrisa).

¿Cuál dirías que es tu especialidad dentro del cosplay? ¿Qué te distingue?

Soy gran fan de los trajes blindados. Creo que son un desafío enorme y también son muy divertidos de usar. ¿Quién no quiere ser un guerrero de brillante armadura (risas)? También me encanta la creación de grandes alas, apoyos y los trabajos de compensación de peso.

¿Cómo podrías decirnos que está el panorama del cosplay en Polonia?

¡El cosplay en Polonia se está convirtiendo en una cosa muy grande! Tenemos una gran cantidad de nuevos cosplayers que asisten a los eventos y todos ellos son muy entusiastas al respecto. Los cosplayers más experimentados tratan de ayudarles con sus conocimientos y consejos. Son en su mayoría sobre juegos y cómics ya que en nuestro país, el manga y el anime empezó a crecer recientemente. Estoy muy orgullosa de mi país ya que hemos ganado varios concursos europeos ¡y la comunidad es especialmente amable y servicial!

SUSANA ESPINA
COSPLAYER (CHILE)

¿Qué es para ti el cosplay? ¿Y ser cosplayer?

Para mi son dos razones, la primera es que me gustan las cosas lindas y más el proceso de estas, desde la selección de materiales, la mano de obra y el resultado, es lo que verdaderamente me llama la atención en esto, la segunda es que me gusta dar vida a los personajes no solo disfrazándolos si no que con una presentación o sesión de fotos donde se vea la interpretación y una historia, algo mágico y alucinante. La excusa para poder crear cosas y no queden sin lucirse.

Las convenciones son un gran lugar para encontrar gente interesante y el ser cosplayer ayuda mucho

¿Cómo empezaste en el mundo del cosplay?

Me gustan las ilustraciones y me llamó la atención cuando tenía 12 años que en internet había gente que se disfrazaba de los personajes que me gustaban y veía las fotos ¡yo también quería hacerlo! quería dar vida a esas ilustraciones, pero no fue hasta que tuve 16 años cuando una niña de un curso mayor tenía una foto de (Chouji Naruto) y le pregunte si le gustaba el anime (en mi escuela era difícil encontrar gente con gustos comunes, estaban todos en la pubertad) me dijo que sí y que estaba recolectando materiales para su cosplay, le pregunte los detalles del evento y le pedí ayuda a mi mamá con el cosplay de Athena Asamiya del KOF 97 y de ahí no paré.


Susana Espina (Chile).

¿Cuál es tu cosplay favorito? ¿Y aquél que tienes aún como reto?

Mi favorito es el de Mai Shiranui y el reto es el de Bayonetta que aun no me queda como yo quiero.

Dentro de todas las variantes del cosplay, ¿cuál es en la que te sientes más cómoda?

El cosplay "común" aunque igual me gustaría hacer un crossplay pero mi busto me lo ha impedido muchas veces (risas).

¿Cuál dirías que es tu especialidad dentro del cosplay? ¿Qué te distingue?

Mi especialidad son los props, en mi país por lo menos muchas chicas hacen armaduras pero no he visto mujer que se dedique a usar la caladora y fibra de vidrio, además paso los diseños originales a escala en Autocad y siempre me quedaran con el porte adecuado, hago props de alta complejidad en materiales baratos, mis preferidos la madera y la goma eva.

¿Cómo crees que está el panorama del cosplay en Chile?

Cada vez el nivel del cosplay está subiendo, no tenemos nada que envidiarle a otros países y es más popular en televisión y youtube pero tenemos pocos eventos importantes de cosplay con gente que no sirve para evaluar trabajos. Creo que esto no nos permite seguir avanzando en tener concursos importantes como la WCS que es un sueño para la mayoría de nuestros compatriotas. SFW



THE FRANKENSTEIN CHRONICLES

HAY COSAS QUE EL HOMBRE NO DEBERÍA TOCAR

por **Ramón Monedero**

A veces la ignorancia resulta imperativa. Si sabemos demasiado los hombres podemos llegar a ser muy estúpidos. Miren la bomba atómica. Se supone que debería haber sido un gran avance y en teoría así fue. Posteriormente las aplicaciones de la energía atómica han sido cuantiosas pero ¿por qué diantres tenemos que ser a veces tan estúpidos? Esta idea, no obstante, no es algo nuevo. La sensación de que la especie humana es demasiado mentecata como para meter sus manos en según qué asuntos ha rondado a la especie desde que el primer hombre de las cavernas decidiera utilizar esa masa gris que tenía dentro del cráneo. Y si no que se lo pregunten a Mary Wollstonecraft Shelley, una joven británica que con poco más de veinte años parió una obra maestra universal como **Frankenstein o el moderno Prometeo**.

El subtítulo de este relato, "El moderno Prometeo" nos da la clave de lo que decíamos al principio. En la mitología griega, Prometeo era un Titán amigo de los hombres que robó el fuego de los dioses para entregárselo a los mortales. Ese "fuego", no era una simple llama incandescente, era "el fuego de la sabiduría". Es decir, Prometeo robó el conocimiento de los dioses para entregárselo a los hombres. Y, ¿cuál es el resultado de un hombre con el conocimiento de los dioses en su poder? La criatura de Frankenstein. Hay cosas que el hombre no debería tocar.

The Frankenstein Chronicles plantea qué habría pasado si un cirujano más o menos demente hubiera cogido la obra de Shelley

UN UNIVERSO EXPANDIDO

The Frankenstein Chronicles nos sitúa a finales del siglo XIX, en donde un detective, John Marlott (Sean Bean), encuentra a orillas del río Támesis el cuerpo de una niña recauchutada con costuras y que incluso llega a reaccionar al contacto con su piel. Resulta que por esas mismas fechas se anda cocinando una Ley en el parlamento británico que pretende poner cota a los cirujanos locos y a los charlatanes que con un escalpelo en la mano van diciendo por ahí que son capaces de extirpar un riñón. Nada menos que un ministro ordena a Marlott que deje lo que sea que lleve entre manos y se dedique en cuerpo y alma a descubrir quien anda por el Londres victoriano remendando cadáveres de niñas.









El punto de partida de ***The Frankenstein Chronicles*** no puede ser más interesante. La cosa se pone todavía más inquietante cuando en la trama aparece la mismísima Mary Shelley y lo que es más, el libro de **Frankenstein** también está sobre la mesa. La serie, bucea de este modo entre el relato de Shelley y la propia ficción propuesta por su creador, Benjamin Ross, para terminar ofreciendo una especie de universo expandido del clásico literario. Sin adulterar una sola coma de la obra de Mary Shelley, ***The Frankenstein Chronicles*** propone ir un paso más allá y plantear qué habría pasado si un cirujano más o menos demente hubiera cogido la obra de Shelley como si de un libro de estilo se tratase.

Profesando un absoluto respeto por el libro original, Ross reconstruye el mismo dilema moral que planteaba Shelley trasladándolo a entornos algo más verosímiles y cercanos para el espectador del siglo XXI. De la mitología griega a la tragedia romántica el mito de Frankenstein se transforma aquí en un *thriller* detectivesco de ribetes políticos sobre la ética y la moral. Como en el relato de Shelley, toda la intriga de ***The Frankenstein Chronicles*** gira en torno a la idoneidad o no de restringir legalmente las prácticas médicas. ¿Es ético o es un abuso político propio de mentes retrogradas?

Paralelamente, la serie de Ross se construye como una típica historia de detectives. Sean Bean, que siempre ha sido un actor solvente y que con los años va ganando en entereza dramática, resulta particularmente verosímil como un detective atormentado por la muerte de su mujer que, según parece apuntar la historia, no fue exactamente de muerte natural como terminó en el otro barrio. De hecho, aquí reside uno de los detalles más interesantes de la serie. Marlott padece sífilis, y la enfermedad está empezando a manifestarse en su cuerpo. El matiz no es baladí porque incrementa la credibilidad del personaje y acentúa el dramatismo de la historia. De este modo, el sentimiento de culpa que corroe al personaje se deja sentir en todos sus actos lo que en

Ross reconstruye el mismo dilema moral que planteaba Shelley trasladándolo a entornos algo más verosímiles y cercanos para el espectador del siglo XXI

última instancia implica que termine tomándose el caso como una cuestión personal.

UN AUTOR ENTRE FICCIÓN Y REALIDAD

Lo interesante y lo universal de la obra de Mary Shelley es que casi doscientos años después de su publicación el libro sigue estando de rabiosa actualidad. Qué son sino los debates sobre la clonación o la investigación con células madres. Resulta fácil decir que si existe la ciencia para hacerlo porque no llevarlo a cabo si se pueden salvar vidas sin embargo Frankenstein por lo menos, nos pone en aviso. Fue algo parecido a lo que le pasó a John Hammond con su estupendo parque de dinosaurios en **Parque Jurásico**. Ir más allá de lo que el hombre debería ir, tal vez, y solo tal vez, no sea la gran idea que pudiera parecer en un principio. Vaya por delante que personalmente ni apruebo ni desapruebo este tipo de prácticas médicas pero sí que me recuerdan con facilidad al relato de Shelley y me hacen pensar. En suma, lo que nos decía **Frankenstein** es que no juguemos a ser dioses porque cuando hemos tenido demasiado poder en nuestras manos suele ser frecuente que metamos la pata hasta el fondo.



Así, entre dudas y prejuicios, entre sospechas éticas y morales, la historia de ***The Frankenstein Chronicles*** se va haciendo paso entre un Londres minuciosamente reconstruido. Aquí, no vemos una capital británica romántica pensada para mitos del horror clásico sino una ciudad sucia y áspera que parece aglutinar enfermedades en cada esquina. De este modo, la historia de Frankenstein se vuelve también más real y más física también, más carnal. Las costuras de la piel perforada resultan más dolorosas que otras veces como también sus consecuencias morales.

Resulta interesante que detrás de ***The Frankenstein Chronicles*** esté un nombre como el de Benjamin Ross, un consumado director y guionista de televisión sin grandes hallazgos en su carrera. Sobresale, no obstante, entre títulos más o menos anodinos, el telefilme, ***RKO 281***, una interesante aproximación a la génesis de ***Ciudadano Kane***. Como es sabido, Orson Welles se inspiró en el magnate Randolph Hearst para diseñar al protagonista de su ópera prima y esta película hecha para televisión nos habla de esto. Para lo que a nosotros nos interesa es llamativo que Ross hiciera en ***RKO 281*** algo muy parecido a lo que sucede en ***The Frankenstein Chronciles***, coger la realidad para transformarla con pequeños detalles, pequeñas inclusiones personales o incluso inquietantes añadidos literarios, en algo sensiblemente distinto. En este juego entre ficción y realidad la serie sobre el mito de Fran-









kenstein sale ganando porque el margen del que partía resulta mucho más maleable y porque en este caso no se trata tanto de mezclar verdad y ficción sino que también hay una base literaria detrás. Esto jugaba a favor de Ross.

Por otro lado, y como también ha sucedido en otras series de televisión como ***True Detective*** o ***Show Me a Hero***, el director de ***The Frankenstein Chronicles***, es siempre la misma persona, en este caso, el propio Ross. Esto es interesante porque tradicionalmente las series de televisión americanas siempre han variado el nombre de su director dejando que sean los productores los que permanecen en los créditos capítulo tras capítulo. Esto siempre ha hecho que la autoría, por lo menos visual, siempre haya sido un poco difusa. Cambiando al director constantemente solo se conseguían productos visualmente impersonales dejando la fuerza creativa para el productor, el creador o el llamado *shworunner* que no solo indicaba por dónde debía transcurrir la historia sino que también sugería cómo debían ser sus imágenes. Si la televisión, como se lleva diciendo desde hace tiempo, cada vez se parece y se merece una consideración cinematográfica mayor debido a sus logros dramáticos, era cuestión de tiempo que este asunto del director/productor/*showrunner* cambiara.

The Frankenstein Chronicles no solo tiene coherencia dramática durante los seis episodios que conforman esta primera temporada sino que también tiene congruencia narrativa. Es sin embargo, en este aspecto, donde ***The Frankenstein Chronicles*** es tal vez más floja. La serie no tiene grandes hallazgos visuales ni tampoco propone cosas particularmente distintas. Ross parece conformarse con montar un relato clásico de detectives con todos sus clichés para que no falte ni uno y nadie se sienta en terreno ajeno. La serie por tanto, se acerca más a las historia de detectives que las películas de terror. Al menos en su forma, el fondo es otra cosa.

No obstante, que nadie entienda esto como un inconveniente exactamente, aunque es cierto que se echa en falta cierto empaque visual, nadie le puede negar a la serie una más que lograda efectividad. Como apuntaba Michael Hogan del *The Telegraph*, *"puede que esté llena de clichés, pero su atrevido y atmosférico drama de época cuenta con un elenco de estrellas y resulta realmente perturbador"*. Es de hecho, en esto último, en su capacidad de perturbar, donde residen los grandes hallazgos de ***The Frankenstein Chronicles***.

Seguramente Mary W. Shelley estaría encantada con "The Frankenstein Chronciles"

UNA PROPUESTA DE TERROR

Siempre he pensado que las historias de miedo no tienen por qué darnos exactamente miedo en el momento mismo en el que las estamos contemplando. Creo que los relatos de terror son algo más. Creo que las narraciones de horror son aquellas que ponen el dedo en la llega y nos ponen los pelos de punta después de que las hayamos visto o escuchado. Independientemente de los sustos que uno se pueda llevar por el camino creo que la verdadera historia de miedo es aquella que nos deja con el ánimo trastornado y sobre todo, con una sensación de angustia vital. ***The Frankenstein Chronicles*** consigue esto sobradamente. No voy a revelar nada pero las intenciones y los objetivos de Ross funcionan a las mil maravillas.

Pero es que también, creo que las historias de terror deben desasosegar el ánimo del respetable, pero sobre todo, desde una perspectiva moral. Esto siempre es interesante porque nos obliga como espectadores a replantearnos nuestras posiciones iniciales y sobre todo, a ponernos en la piel del monstruo. En este sentido, ***The Frankenstein Chronicles*** lo tenía fácil porque probablemente la obra de Shelley sea el gran relato moral del terror romántico. Y lo mejor, sin duda, es que Benjamin Ross ha sabido respetarlo y desarrollarlo en su propio beneficio sin adulterarlo.

Seguramente Mary W. Shelley estaría encantada con ***The Frankenstein Chronicles*** y créanme, esto es lo mejor que se puede decir de esta serie fundamentalmente porque no es nada fácil partir de una historia universal y hacer con ella lo que ha hecho Ross. Son numerosos los ejemplos que, utilizando como modelo de partida el relato de Shelley, terminaron traicionándolo como por ejemplo ocurrió con la reciente ***Yo, Frankenstein*** y ya veremos qué pasa con la inminente ***Victor Frankenstein*** de Paul McGuigan. Sin embargo Benjamin Ross ha sabido cómo, sin salirse de lo planteado por Shelley, ir un poco más allá.

El escenario que deja planteado ***The Frankenstein Chronicles*** para una segunda temporada que aún estamos esperando sea anunciada es realmente prometedor. Si en esta primera entrega entraban en juego por sorpresa la propia Shelley y la existencia de su libro, en una segunda sesión ya contaríamos con otro de los elementos esenciales de la obra que no diré cual es.

Se trata en suma de una propuesta interesante que de seguir adelante podría desarrollar las propuestas de Shelley hasta límites terriblemente interesantes. De momento ***The Frankenstein Chronciles*** se queda como un magnífico ejemplo para revisitar el mito de Frankenstein sin salirse de lo establecido pero sin ofrecer exactamente lo mismo. Ya digo, todo un logro. SFW



DARK SOULS III

EL REGRESO DEL SEÑOR DE LA CENIZA

por **Raúl Gil Toural**

Mientras el fuego se desvanece y el mundo cae en ruinas, la desarrolladora FromSoftware y el director Hidetaka Miyazaki continúan la aclamada historia de la serie Dark Souls. Fans y nuevos jugadores podrán dejarse llevar por los gráficos inmersivos y la jugabilidad distintiva de **Dark Souls III**. Un juego que nos ofrecerá un nuevo sistema online de juego que integra interacciones en la historia para un jugador sin interrupciones; una diversificación en la acción de combate que permite a cada jugador crear su propio estilo de juego; una iluminación dinámica y unos efectos de partículas que sumergirán a los jugadores en un oscuro mundo fantástico vasto y con impresionantes escenarios que podrá ser explorado en cada sesión de juego.

Además Bandai Namco nos ofrece dos ediciones especiales de **Dark Souls III**. La más espectacular, conocida como edición Prestige, nos ofrece además del juego, una caja metálica, una caja de coleccionista, tres parches, la banda sonora original, un mapa del juego de tela, un libro con el arte del juego en tapa dura, y dos figuras. La primera representando al Señor de la Ceniza con 40 cm de altura, y otra del caballero rojo de 25 cm. La otra es la edición Coleccionista, que incluye lo mismo que la edición Prestige a excepción de la increíble figura del Señor de la Ceniza.

Al igual que los demás juegos de la saga, el **Dark Souls III** es un juego en el que resultará conseguir todos los logros y trofeos. Los peligros nos acecharán en cada rincón y deberemos enfrentarnos a poderosos jefes finales capaces de acabar con el más aguerrido guerrero con tan sólo un golpe.

Considerado uno de los mejores juegos de rol de todos los tiempos, la historia de **Dark Souls III** podríamos decir que comienza con **Demon's Souls**, juego editado en 2010 que nos trasladaba hasta un lugar donde el mal campaba a sus anchas devorando las almas de los vivos y acabando con todos aquellos que intentan hacerles frente. Luego le llegaría el turno al primer **Dark Souls**, en 2011, que no sólo respetaba las reglas establecidas por su predecesor, sino que sin ser una secuela directa muchos no dudaron en calificarlo de sucesor espiritual de este. El primer **Dark Souls** ofrecía un mundo abierto, con una enorme cantidad de zonas que explorar y que se interconectaban de diferentes maneras ofreciendo al jugador la posibilidad de sumergirse en la acción y perderse en tan vasto mundo. Ya en 2014 vio la luz **Dark Souls II** que elevaba la jugabilidad y por consiguiente la dificultad hasta límites insospechados. Ahora con **Dark Souls III**, su creador Hidetaka Miyazaki vuelve a la saga para recuperar el espíritu de la primera entrega y que nos reencontrará con el gran juego que siempre ha estado ahí, oculto entre las sombras.

Un gran nivel de personalización del personaje y unas estadísticas bien definidas serán los primeros cambios que notarán los jugadores durante la creación de sus personajes. También gozaremos de un mayor número de puntos de salud, lo que sin duda arrojará a muchos al fragor de la batalla con nefastas consecuencias.

La historia de Dark Souls III podríamos decir que comienza con Demon's Souls, juego editado en 2010

















Un gran juego que tiene todo lo destacable del primer Dark Souls y que lo lleva a un nuevo nivel

Por su parte las batallas son ahora mucho más espectaculares gracias a las técnicas de batalla. Una serie de habilidades asociadas a cada arma de tu arsenal que consumen una pequeña cantidad de Puntos de Ceniza, que se muestran en una nueva barra de color azul. En cuanto a los enemigos a los que nos enfrentaremos hay que destacar que gozan ahora de una mayor velocidad en sus ataques, además de ejecutar tretas y movimientos estudiados. Todo ello sumado a la enorme dificultad que ofrecen las búsquedas que deberemos resolver a lo largo de nuestra aventura y cuyo nivel aumenta a medida que avanzamos en la historia. Todo ello aderezado por una remarcable dirección artística, y un gran diseño de sobrecargados y retorcidos escenarios.

Un gran juego que tiene todo lo destacable del primer **Dark Souls** y que lo lleva a un nuevo nivel de detalle, construcción y sensaciones que seguro sorprenderán.

PUESTA DE LARGO

A finales del pasado mes de febrero, Bandai Namco convocó a la prensa especializada para presentar la versión más acabada del juego. El marco escogido no pudo ser más sugerente y




Hidetaka Miyazaki (a la derecha) , presidente de From Software junto a Atsuo Yoshimura, presentador e interprete.









acertado; la iglesia San Pedro de Altona de la alemana ciudad de Hamburgo, recinto que ya de por si gozaba de una arrolladora personalidad, pero ataviada tan exquisitamente para la ocasión que hacía que todo el evento fuera verídicamente mágico y especial.

La presentación de **Dark Souls III** fue por todo lo alto y mimada al extremo en todos los aspectos. Desde la ambientación hasta la información ofrecida de primera mano por el gurú de la saga y actual presidente de FromSoftware, Hidetaka Miyazaki, donde pudimos descubrir las novedades ya comentadas en este articulo, antesala de lo que sería el plato fuerte de la jornada; casi cuatro horas de pura y dura experiencia de juego, con todas sus muertes marca de la casa.

La presentación de Dark Souls III fue por todo lo alto y mimada al extremo en todos los aspectos

Una cosa está clara, **Dark Souls III** no defraudará a nadie, todos los que conocen la saga saben a lo que se enfrentan y no les tomará por sorpresa, es un juego difícil y complicado, pero ahí está la gracia. Para los recién llegados tan sólo podemos aconsejaros una cosa, dejaros llevar y disfrutad, no dolerá menos, pero será más divertido.

El juego ya se encuentra disponible para las consolas Xbox One, PlayStation 3 y PC. SFW







THE CONJURING 2

JAMES WAN REGRESA AL MIEDO Y EL TERROR

por **Raúl Gil Toural**

Hace cosa de tres años llegó a las salas de medio mundo un pequeño *film* que sin hacer apenas ruido durante su preparación y rodaje reventó las taquillas de forma tan grata como inesperada, pues partiendo de un modesto presupuesto de veinte millones de dólares logró amasar un montante mundial de 319 millones, convirtiéndose desde entonces en la segunda película de terror más taquillera de la historia, tan sólo superada por ***El Exorcista***.

Ya desde el primer momento, su trailer dejaba un estupendo sabor de boca, y casi como si de un corto se tratase –con su comienzo, su desarrollo y su desenlace–, nos puso a todos los pelos de punta e hizo vislumbrar lo que se nos venía encima; una película que revitalizó el cine de terror y catapultó la ya de por sí en alza carrera de su director, James Wan. ***The Conjuring***, conocida por tierras españolas como ***Expediente Warren***, contaba uno de los casos más interesantes de una pareja de investigadores de lo paranormal, Ed y Lorraine Warren a principio de los años setenta del siglo pasado.

James Wan escogió el caso de los poltergeist de Enfield para vertebrar la historia de su secuela

The Conjuring es una de esas películas que puede colgar el cartelito de "basada/inspirada en hechos reales", pues el matrimonio Warren realmente existió y fueron tremendamente populares en su país natal, Estados Unidos, concretamente en Nueva Inglaterra (¿os suena Salem?) donde fundaron en los primeros años cincuenta la "New England Society for Psychic Research", la primera asociación dedicada a investigar fantasmas y buscar demonios, participando en casos tan sonados como el de la muñeca Annabelle y siendo unos de los primeros investigadores en estudiar los fenómenos de la casa encantada de Amityville. Los Warren también regentaban en su propia casa el "The Warren's Occult Museum", que no era otra cosa más que el lugar donde almacenaban los artículos relacionados con todas sus investigaciones. Pues bien, de la infinidad de casos estudiados por el matrimonio Warren, James Wan escogió el de los poltergeist de Enfield para vertebrar la historia de su secuela. En esta ocasión, una familia de la localidad británica de Enfield compuesta por Peggy Hodgson y sus cuatro hijos tuvo que vérselas con extraños fenómenos maliciosos desde 1977 hasta 1979, que los trajeron verdaderamente por el camino de la amargura.



ADAPTANDO LA VIDA MISMA

En su momento, los fenómenos de Enfield despertaron una tremenda expectación en los medios locales, hasta que llegaron a oídos del matrimonio Warren, momento en el que se desplazaron hasta la localidad inglesa para dar fe de lo que ahí ocurría. Tal fue la saturación mediática del asunto que no tardaron en surgir voces que ponían en entredicho la verosimilitud de los hechos, y fue el propio Ed Warren el que al final de su investigación


James Wan en el rodaje de "The Conjuring 2".




Madison Wolfe (Janet Hodgson) y Vera Farmiga (Lorraine Warren) durante el rodaje.


Patrick Wilson , James Wan y Vera Farmiga.




Simon McBurney, Patrick Wilson, James Wan y Vera Farmiga.

Un sacerdote bendijo el set de rodaje de "Conjuring 2" el primer día de rodaje

sentenció que todo lo que había presenciado no podía ser otra cosa más que real.

PASANDO LA HISTORIA POR LA FÁBRICA DE SUEÑOS

Cuando aún no se había estrenado ***The Conjuring***, ya se estaba hablando de su continuación. Lo cierto es que los pases con público habían funcionado muy bien y todo presagiaba a que Hollywood tenía una exitosa nueva franquicia entre manos. En el momento de la pre-producción no se sabía quién estaría a cargo de las labores de dirección de la secuela, y aunque en un principio Vera Farmiga y Patrick Wilson manifestaron que no participarían en el *film* si James Wan no lo dirigía, la verdad es que en el 2014 la pareja protagonista ya había firmado por la continuación. Para entonces Wan llevaba una frenética actividad encadenando un rodaje tras otro –no en vano ***Expediente Warren***, ***Insidious 2*** y ***Fast & Furious 7*** se rodaron consecutivamente–, y por aquel entonces Wan había declarado que no volvería a hacer otro *film* de terror. Pero vino el largo parón en el rodaje de ***Fast & Furious 7*** a causa del fallecimiento de Paul Walker y el consabido quebradero de cabeza que significó terminar el *film* con las secuencias en las que debería haber participado el actor. Imagino que aquella tensión y estrés habrá influido en que el director buscase refugio en su zona de confort, ahí donde se siente más seguro; entre demonios y espíritus maliciosos, que a fin de cuentas son ficticios y la realidad le había acabado de demostrar que se antojaba más cruel y despiadada.

HACIENDO REALIDAD LA VERDAD

Este verídico caso estudiado por los Warren ha sido documentado en numerosos medios de comunicación de la época y en algunas producciones audiovisuales británicas. Pero será esta la versión definitiva que muestre el tormento de Peggy Hodgson y sus cuatro infantes gracias a la sensibilidad habitual de James Wan por el terror.

El rodaje de ***Conjuring 2*** comenzó el 21 de septiembre de 2015 en Los Angeles, y se supone que debido a ciertos incidentes inexplicables ocurridos durante el rodaje del primer *film*, un sacerdote bendijo el set el primer día de filmación. Desconocemos si por campaña promocional o porque en realidad querían exorcizar a la producción de todo mal, pero bien se aplicaron aquello de "de que vuelan, vuelan".

Scifiworld tuvo la suerte de asistir al rodaje en los Estudios Warner, estuvimos presentes durante una jornada entera en los míticos estudios de Burbank, California, justo en la víspera de la noche de Halloween, de hecho, James Wan pidió a la prensa que por favor acudiésemos a la visita ataviados para la ocasión por aquello del espíritu de las fiestas.


Patrick Wilson y James Wan.











En el set pudimos comprobar como se las gastó la producción para recrear la vivienda de la familia de Einfield, la fachada no podía envidiar ningún detalle a una construcción real, incluso tuvieron que construir un complicado sistema de desagües debido a que infinidad de tomas incluían abundantes lluvias y tormentas.

Pudimos presenciar el rodaje de varias secuencias, una donde Patrick Wilson hacía un intenso desgaste físico intentando evitar que Janet Hodgson, una de las niñas se precipitase por una ventana donde le acechaba en el suelo una gigantesca estaca, y otra donde Vera Farmiga se las veía y deseaba para reanimar a la chica después de semejante situación.

Entre escena y escena pudimos entrevistar a buena parte del reparto y el equipo técnico, donde el denominador común de todos era la ilusión por estar trabajando en el *film*. Así pues, Patrick Wilson nos dijo *"Me sorprende cuando voy por la calle y alguién me dice: `no me gusta el cine de terror, ¡pero The Conjuring me encanta!´, y eso es muy emocionante porque me hace pensar que hemos conseguido un clásico con el primer film, hemos trascendido a los grupos demográficos que se suscriben a un sólo género, algo así como ocurrió con* ***El Resplandor*** *o* ***Poltergeist****, y eso es muy gratificante. Espero que podamos lograr lo mismo con esta"*.

Entre escenas, además de entrevistas tuvimos la oportunidad de visitar varios decorados, y la sensación de realidad era apabullante. Daba la sensación de que en vez de pisar unos decorados de cine estábamos más bien en una casa o una calle que habían sido acondicionados para un rodaje. Los interiores de la casa Hodgson reflejaban al 100% lo malsano de la situación que se estaba viviendo en esos momentos, pues se supone que para el momento de nuestra visita la casa ya estaba en pleno influjo demoníaco. Pero si hay un decorado que destacó por encima de todos, ese fue sin duda el famoso museo Warren de lo paranormal. Creo que aunque tuviese la suficiente capacidad de retentiva y fuera capaz de recordar todo lo que vi en ese momento, sería incapaz de plasmarlo todo en las pocas páginas dedicadas a este artículo. Tan sólo decir que la obsesión por el detalle es marca de la casa de esta producción, y que si el museo original se parece en algo al decorado del *film*, no me meten en ese recinto a oscuras ni por todo el oro del mundo. Advierto, los objetos más espeluznantes son los a priori más inofensivos.

La obsesión por el detalle es marca de la casa de esta producción

Después de nuestra visita el rodaje siguió durante varios días más en Burbank, para desplazarse luego hasta el Reino Unido, donde vio su claqueta final el primero de diciembre.

El *film* se estrenará en salas americanas el diez de junio de 2016 y en España tendremos que esperar tan sólo una semana más. SFW









BASKIN

UN FEROZ TOUR-DE-FORCE DEL DEBUTANTE CAN EVRENOL

por **Lorenzo Ricciardi**

Lo que debería haber sido una patrulla nocturna rutinaria se convierte en un viaje a la oscuridad de la mente y el alma para un pelotón de inocentes policías que a través de una trampilla se adentran en el infierno encontrándose con una Misa Negra en un edificio abandonado. Así se podría resumir la premisa de este *tour-de-force* que supone el feroz debut cinematográfico de Can Evrenol.

Nacido y criado en Estambul, Can Evrenol estudió cinematografía e historia del arte en la Universidad de Kent, y posteriormente a la NYFA en los Estudios Universal de Los Ángeles. Al graduarse, de forma independiente ha escrito, dirigido y producido cortometrajes de terror con los que se alzó con numerosos premios tras ser seleccionados en los principales festivales internacionales de cine de género de todo el mundo, como el terrorífico cortometraje de 2013 del mismo título, que inspirado en una diversa gama de fuentes como ***Quest for Fire***, ***Apocalypse Now***, o ***Hellraiser***, además de las pinturas de Caravaggio, el Bosco, y Giger ofrecía un compendio de imaginativas pesadillas: *"Veo **Baskin** como una historia sobre oscuras pesadillas de la infancia, malas noticias y destino ciego. Es una película muy personal. Es probable que nazca en mi infancia, donde cuando me acostaba y apagaba las luces todo lo que podía hacer hasta que llegaba el sueño era imaginar historias en la oscuridad. Al igual que al inicio de **Baskin** con el chico joven, con sus juguetes al lado de la cama…"* explica el director. *"El corto, de alguna forma, ya fue una práctica para el largometraje. Y cuando atrajo la suficiente atención en festivales como el Fantastic Fest y Sitges, junto a un poco de suerte, terminamos expandiendo esa pequeña pesadilla, en una mucho más grande. Siempre imaginé lo que sucedía después de los hechos del corto como un loco y oscuro ritual de un oscuro culto al estilo del Templo Maldito. También me inspiré en mis sueños infantiles, en particular en una pesadilla que mi padre tenía y que me contó cuando era un niño. Yo tan sólo escribí el guión a modo de parches en un primer momento, y con mis coguionistas, le dimos una forma a este puzzle como una historia coherente, cogiendo algunos prestamos de nuestras películas favoritas".*

Veo "Baskin" como una historia sobre oscuras pesadillas de la infancia, malas noticias y destino ciego



En los últimos años, Turquía se ha vuelto muy prolífica, especialmente en el género de terror, con títulos muy interesantes de un poder paralizante: ***Siccîn 2***, ***Dabbe 6*** o la propia ***Baskin***, cuyas imágenes son tan poderosas, inquietantes e hipnóticas. Con una gran carga de terror, tanto visual como auditivo, que causan en los ojos del espectador una sensación de dolor mezclado con placer, dando al público más masoquista la retorcida emoción que están buscando. ***Baskin*** fue rodada en turco y se ve como una pintura surre-





alista pesimista, negativa e infernal, sobre la vida de un grupo de policías. Una visión siniestra que puede ser reflejada de igual manera en cada uno de los seres humanos que la inhalen. La historia nos sitúa en Estambul, donde cinco policías están trabajando en el turno de noche. Ramzi, el jefe mira tranquilo y divertido como Yavuz, el bromista, les entretiene con sus historias. Sus bromas y risas resuenan en la oscuridad de la noche. Pero pese a esa camaradería, un incómodo y enloquecedor temor se va cerniendo sobre el grupo. Seyfi, el conductor sufre una enorme migraña que hacen que duden de él, incluso de su cordura. Arda, el chico nuevo, es perseguido por un sueño recurrente de su infancia y teme que algún día no se despierte de el. Ramzi ha asumido un oscuro secreto, cuyo peso no podrá soportar más y les destruirá a todos esa misma noche. Cuando reciben las órdenes de dirigirse a una casa en el distrito de Inceagac, se ponen nerviosos. Han oído muchas historias de ese lugar desde que eran niños. Ninguna de ellas buena. Desorientados en un lugar remoto y desolado de la ciudad, pierden el control del vehículo cuando un hombre cubierto de sangre cae debajo de sus ruedas. Frente a ellos, la imponente sombra de la ruinosa casa que buscan. Aislados y sin refuerzos se adentran en ella. Pero a medida que penetran más en las profundidades de la laberíntica madriguera, se hace evidente que han caído en el más oscuro pozo de un terrible mal. Un escuálido grupo de formas cubiertas de sangre lideradas por el Padre, el amo de todas sus pesadillas, los hundirá más profundamente en la boca de la locura.

Fue un rodaje de 28 noches, sin rodaje diurno, en su mayoría exteriores, con el ochenta por ciento del reparto y del equipo sin prácticamente ninguna experiencia en la realización de largometrajes, pero con un gran espíritu de equipo, con una sonrisa siempre en sus rostros, haciendo algo que nunca antes se había hecho en Turquía: *"La historia de **Baskin** tiene lugar en una sola noche. Es un reparto casi exclusivamente masculino. Tan sólo la mujer y la niña del fuego, como parte de los cazadores. Y parecen ser los primeros que le dicen a los policías, a su manera, que se dirigen a su destino. Una vez que la policía entra en el interior del edificio, se enfrentan a dos carniceras femeninas y a un culto de sexualidad ambigua. Este elemento sexual en la película es igual a la sociedad dominada por los hombres donde yo nací y crecí. ¿Es una crítica dura de la cultura machista? Probablemente. Me gusta pensar que es uno de los principales subtextos de la película"* dice Evrenol, *"Me crié con el amor de mis padres al oscuro arte renacentista. Puedo seguir hablándote de mi amor por el cine de terror de los 80, las películas de la Hammer y el cine de ciencia ficción de los 50, Lovecraft, Barker, el nuevo cine francés de terror extremo de los últimos diez años, las atmósferas oscuras de películas tan increíbles como **Calvaire**, **Vinyan** y **Only Gods Forgives**, de otras más ligeras pero igualmente oscuras como **Krull** o **Dark Crystal**, el Conan de Frazetta, los videojuegos que jugué en los 90, **Phantasmagoria**, **Darkseed**, **Sanitarium**, **Doom**, las portadas de los discos de Manowar y Iron Maiden. Pero me gustaría pensar que mi inspiración procede también de una fuente más amplia como la combinación de los horrores reales de la vida, el arte moderno, el pop, o los cuentos de hadas".*

"Baskin" es una película oscura que no deja lugar a ningún atisbo de esperanza

Baskin es una película oscura que no deja lugar a ningún atisbo de esperanza. La notable lentitud con la que se desarrolla la historia en su primera parte la hace aún más asfixiante y opresiva; entonces el terror psicológico sienta las bases de lo que será la segunda: el verdadero horror. *"El aspecto visual de **Baskin** era algo que practicamos con mi diseñador de producción en el cortometraje. Nuestra principal inspiración fueron las películas francesas de terror de la última década. Pero sobre todo eso, buscaba algo más estilístico, colorido y con la cualidad ensoñadora de **Only God Forgives** o las películas de Carpenter de los ochenta. Tenía que tener un punto surrealista. La cuestión de como hacer oscuro el film fue un gran reto para nosotros. Buscábamos un estilo surrealista pero que a su vez fuese oscuro y realista. Alp hizo pruebas con tres cámaras diferentes, y se decidió por la Alexa Amira ya que era con la que se trabajaba más cómodamente. Tenía mejores resultados en las condiciones de iluminación que necesitábamos. Nuestra mayor ventaja fue que la persona con más experiencia era nuestro capataz, Feramuz Tuna. Él fue como el hermano mayor del grupo. Una vez que nos dimos cuenta, todo funcionó muy bien, lo que no quiere decir que no hayamos tenido muchas discusiones sobre la luz a lo largo del rodaje, y que rodásemos algunas escenas con diferente iluminación)."*

No es fácil hacer películas en Turquía, especialmente de terror. A menudo el equipo y el reparto no son profesionales o tienen poca experiencia. Y la búsqueda de cualquier tipo de financiación para una película *arthouse* de terror para mayores de 18 que comienza con un lento pastiche con mucho diálogo para transformarse en una película gore, fue un gran reto. *"Convencer a los artistas con talento y a los actores para participar en este film de presupuesto mínimo fue un enorme desafío. El ochenta por ciento del reparto y del equipo técnico no tenía experiencia previa en la realización de largometrajes, por lo que cada día en el set era un nuevo reto. Teniendo actores desnudos cubiertos de sangre, efectos básicos de maquillaje gore para los que no teníamos experiencia práctica, el poco tiempo y el escaso presupuesto para rodar todo lo que quería, y obtener rendimiento que obtuvimos de nuestro único villano*





no-actor, como el Padre, y en general con todos en el set creyendo que nuestro loco film era un desafío. El culto del Padre, los salvajes como los llamábamos en el set, fue lo más emocionante para el equipo. Muchas personas del equipo nunca habían trabajado en un rodaje con una persona totalmente desnuda, y mucho menos cubierta de sangre y trapos alrededor de sus cabezas. Gastamos muchísimo dinero en la sangre para mantenerlos empapados todo el tiempo. Estábamos un poco nerviosos por como funcionaría todo. En su mayoría el reparto no eran actores, eran artistas amateur, u profesores de yoga. Eran mis amigos de copas, o amigos de amigos mútuos… diez de los doce salvajes eran miembros de la comunidad LGBT de Estambul. Esa es la razón por la que se muestran más abiertamente, atrevidos y audaces. Lo que hicieron todas esas noches, en el frío, desnudos, cubiertos de sangre pegajosa que les causó todo tipo de problemas en la piel, emitiendo gritos y gruñidos,… en un set donde el equipo lees miraba como si hubiesen aterrizado desde Marte o algo así. Uno de los hombres salvajes dijo que prefería usar la miel de las mujeres lo que asustó un poco a la encargada de maquillaje. Entre ellos eran como una versión aún más loca de la familia de ***Baskin****. Nuestro primer ayudante de dirección estaba cansado de gritar por encima de sus gritos, y fue un infierno adorable durante el rodaje en el altar con el culto. Pero de nuevo, tras el shock del primer día, se convirtieron en parte de nuestra familia y terminamos extrañando a los salvajes en sus días libres. El cine de género desafortunadamente no existe apenas en Turquía. Así que nuestro equipo estaba a veces totalmente perdido sin poder entender que estábamos haciendo. Más tarde, varios miembros me dijeron que en los primeros días se preguntaban '¿qué demonios estamos haciendo aquí?' o '¿qué es esta película?'… Recuerdo perfectamente que en nuestro tercer día de rodaje, nuestro hombre del departamento técnico, al que llamábamos nuestro especialista en té, vino a mí. Llevaba años en el negocio y me dijo que este era el proyecto más peculiar en el que jamás había trabajado y que rezaba cada mañana por nosotros. Fue un gran momento para mí".*

Can Evrenol es un director inteligente, que sabe como mostrar el mal que se oculta en el interior del ser humano

El director se acercó personalmente a todos los actores, uno por uno, y trató de hacerles ver su visión para la película. Fue difícil porque las películas de terror en Turquía se consideran producciones pequeñas y de escaso valor artístico: *"No pudimos pagar mucho a los actores, obviamente. Y los actores con más talento están en proyectos televisivos. Así que me llevó bastante tiempo encontrar a las personas adecuadas. Fui muy afortunado de poder armar este reparto. En nuestro primer encuentro con los cinco actores principales, tomamos algunas copas y vimos* ***Cheap Thrills****. Quería conseguir que se acostumbraran a ese desagradable, oscuro pero honesto sentido del humor. Pensé que eso les ayudaría en los diálogos que mantendrían entre los cinco policías. En nuestro segundo encuentro, los llevé a un juego de 'huída de la habitación'. Era algo nuevo en Turquía y nunca habían oído hablar del concepto antes. Pensaron que iban a un ensayo o lectura de guión hasta que la puerta se cerró de golpe tras ellos y el máster del juego comenzó a hablar a través de un altavoz. Mi ayudante de dirección y yo mismo estábamos en la habitación con el máster, observando como se unían entre si y reaccionaban a los puzzles de la casa"* explica Evrenol.

El villano, Mehmet Cerrahoglu, tiene su propia historia. No lleva ninguna prótesis de maquillaje en la película. Dos médicos diferentes del norte de Turquía estaban tratando de obtener la patente para su condición médica única, de una entre 30 millones. *"Mehmet es un tipo increíble, en su barrio le llaman 'Spaceman'. Tiene cuarenta años y es asistente de un parking. Tome un gran riesgo haciéndolo el villano principal de la película. No tenía ninguna experiencia como actor. Pero tiene el alma de un verdadero artista. Tras enviarle el guión, llegó un día con pinturas de algunas de las escenas. Me quedé atónito. Sus pinturas eran como las de un talentoso niño de diez años. Pero la forma en que utiliza el marco, los diferentes tonos de púrpura en el cielo nocturno, y su gran atención a los detalles me fascinaron. Le di DVDs de* ***Hellraiser****,* ***Apocalypse Now****,* ***The Descent*** *y muchas otras películas y su feedback siempre me dejó claro que entendía muy bien el alma de esas películas. Terminamos la construcción de su personaje como una combinación de Pinhead y el coronel Kurtz"* cuenta el realizador. *"El aspecto del film es obra principalmente del diseño de producción de Sila Karakaya, y el co-guionista y diseñador conceptual Cem Ozuru. Básicamente se basa en lo que Sila, Cem y yo mismo experimentamos con el cortometraje y que se expandió para el largo. Lo que se esconde tras la estética de los 80 es un plan de respaldo por si los efectos no funcionaban. Pero creo que los efectos funcionaron de una manera muy bella y loca. Realmente tan sólo pudimos pagar 4/5 de los efectos gore. Improvisamos mucho y tratamos de hacer lo máximo con lo que estaba a nuestro alcance, usando la misma cabeza de atrezzo para dos efectos diferentes y cosas así".*

Can Evrenol es un director inteligente, que sabe como mostrar el mal que se oculta en el interior del ser humano, el infierno en el que habita su alma y sacarlo de su envoltura corporal. Un infierno enfermo contaminado por una atmósfera tan plomiza que su visión es casi sofocante. Una gran prueba para el director turco que acredita su familiaridad con la dirección. Después de cosechar muy buenas críticas a su paso por Festivales con ***Baskin***, el realizador ha firmado con WME y actualmente está considerando varias opciones para rodar su primera película en inglés. SFW



M. NIGHT Shyamalan

SABER MIRAR

por **Ramón Monedero**

Digámoslo desde el principio, M. Night Shyamalan no ha sabido gestionar su éxito. En vez de dejarse querer por Hollywood y claudicar ante alguna que otra superproducción de poco o ningún interés personal para posteriormente, en la medida de lo posible, hacerla suya, el director de ***El sexto sentido*** (*The Sixth Sense*, 1999) se enroscó en su propia isla creativa y se hizo progresivamente más y más hermético. Y todo pese a las numerosas llamadas de atención de Disney (estudio con el que rodó todas sus películas desde ***El sexto sentido*** hasta ***El bosque***) y del propio público que poco a poco le fue dando la espalda. Le ofrecieron dirigir una entrega de Harry Potter, escribir el guion de la quinta parte de Indiana Jones y ponerse tras las cámaras de ***La vida de Pi***, pero no, Shyamalan era demasiado orgulloso de su propia creatividad. En su lugar prefirió continuar escarbando en su personal universo que no por interesante y rico tenía que resultar necesariamente exitoso y lucrativo.

La joven del agua (*Lady in the Water*, 2006) fue el principio del fin. Shyamalan quería hacerla aunque Disney se negara en redondo. No la veía por ningún sitio. De modo que ni corto ni perezoso echó la caña a la Warner Bros. Por aquel entonces Night todavía era un director potencialmente comercial y la cuna de Bugs Bunny le dio el visto bueno. El batacazo fue de aúpa. Con un presupuesto de 75 millones de dólares (mucho para el tipo de película que era, sin grandes efectos especiales) el *film* recaudó en Estados Unidos poco más de 42 millones y en el resto del mundo rondó los 30. En total, apenas pudieron recuperar gastos. Por si fuera poco la crítica, muy poco benevolente con el director desde hacía tiempo, la destripó a conciencia.

En un ejercicio de muy poca prudencia empresarial, seguidamente Shyamalan se metió en un berenjenal titulado ***El incidente*** (*The Happening*, 2008), una película sin duda interesante pero que suponía un arriesgadísimo *tour de force*: rodar una historia de terror a cielo abierto y a plena luz del día, sin telarañas, ni sombras sinuosas, ni crujidos de puertas, ni apariciones fantasmales… Demasiado. Esta vez fue la Fox quien le dio las facilidades a Night pero con condiciones: se incrementó el nivel de violencia y se redujo el presupuesto. No iban por mal camino los ejecutivos del estudio porque con una inversión de 48 millones de dólares el *film* logró recaudar en todo el mundo algo más de 160. Bien, pero nadie se hizo rico con esta película y eso no suele gustar en Hollywood.



Habiendo quemado los cartuchos de Disney, Warner y Fox, Shyamalan se encontró, de la noche a la mañana suplicando para que Paramount le diera un proyecto que a buen seguro habría repudiado años atrás. Se trataba de sacar adelante una adaptación de un falso *anime* (se le denomina "falso" porque no se trataba de una producción asiática sino de una ficción norteamericana que imitaba la estética de los dibujos animados hechos en Japón) ***Avatar. La leyenda Aang***, una serie de animación a la que al parecer Shyamalan se había aficionado a través de sus hijas.

Paramount, un pelín inconsciente, puso toda la carne en el asador. Anunció a bombo y platillo una saga sobre la serie, tres películas que iban a ser dirigidas por M. Night Shyamalan. La idea era dar el pistoletazo de salida a una trilogía al estilo de ***El señor de los anillos***. El descalabro fue monumental, si bien ***Airbender. El último guerrero*** recuperó lo invertido las cifras se quedaron lejos de presumir que el público quería saber más acerca de esta historia de artes marciales y espíritus de la naturaleza. ***After Earth*** no mejoró las cosas.


Joseph Cross como Joshua Beal en "Los primeros amigos" (1998).


Julia Stiles y Joshua Beal en "Los primeros amigos" (1998).


Shyamalan y Bruce Willis durante el rodaje de "El Sexto Sentido" (1999).

Ahora Shyamalan, después de tres fracasos consecutivos parece haber reculado con una película de género pequeña y sin pretensiones, justo lo que debió haber hecho inmediatamente después de ***La joven del agua***, ***The Visit***.

EMPECEMOS POR EL PRINCIPIO

M. Night Shyamalan nació en Pondicherry, en 1960 pero en realidad no se crio allí. Siendo muy pequeño sus padres, médicos de profesión, emigraron a Estados Unidos y matricularon al pequeño Night en una escuela privada católica. Curioso que viniendo de una cultura tan religiosa como la india Shyamalan terminara con sus huesos en un centro católico. Retraído y encerrado en su mundo desde bien pequeño, Night manifestó desde muy joven un inusitado interés por el cine. Veía películas por doquier, se las arregló para alquilar una cámara con una bolsa repleta de monedas que había ido ahorrando pacientemente y muy pronto comenzó a rodar cortometrajes caseros. Tomó la decisión de estudiar cine y sus padres, que ya lo habían imaginado como un próspero médico como casi toda la familia Shyamalan, lo matricularon a regañadientes en la Universidad de Cine de Nueva York.

Cuando terminó sus estudios el joven Night andaba ansioso por filmar su primer largometraje pero estaba muy inseguro y no sabía exactamente hacia dónde apuntar. De hecho, fueron sus padres los que le animaron a aprovechar un viaje que iban a hacer a la India para que rodara algo allí. Así nació ***Praying with Anger***. El *film*, prácticamente imposible de conseguir, fue exhibido por la televisión pública canadiense y en YouTube se pueden ver los primeros diez minutos de metraje. La película, que pasó sin pena ni gloria, narraba la experiencia de un joven médico indio que tras haberse formado en Estados Unidos regresaba a su país natal encontrándose con un lugar completamente diferente al que había dejado año atrás. En el *film*, profundamente autobiográfico, se puede apreciar una cuidada preocupación por los emplazamientos de cámara y por la construcción de los planos así como una esmerada planificación en sus movimientos de cámara, toda una declaración de principios de lo que vendría después.

"El sexto sentido" sigue siendo para muchos la mejor película de Shyamalan

Con el paso de los años Shyamalan consiguió entrar a trabajar como guionista asalariado en Miramax, la compañía independiente propiedad de los temibles hermanos Harvey y Bob Weinstein, dos productores extremadamente difíciles de tratar: tiránicos, explosivos y con una pasmosa facilidad a la hora de recortar películas. Debido a esto, Harvey Weinstein se ganó el apodo de Harvey Manostijeras. No había película que sobreviviera a su particular mirada.

Allí Shyamalan rescribía guiones sin acreditar y no pasó mucho tiempo hasta que se sintiera frustrado. Por lo visto, y según cuentan algunos trabajadores de Miramax (hoy propiedad de Disney), Night cayó mal desde el principio porque parece ser que trataba a sus compañeros con cierta condescendencia como si escondiera un as en la manga que lo hacía alguien mejor que un simple peón de la escritura. Cosa rara, Shyamalan consiguió interesar a Harvey con un guion titulado ***Los primeros amigos***, se trataba de la historia de un niño en un colegio católico que decide ir en busca de Dios para averiguar si su abuelo, recientemente fallecido, se encuentra bien. Todavía hoy muchos se preguntan qué vio Weinstein en aquel guion, según parece le tocó la fibra sensible que dicen por ahí, la tenía.



El caso es que la película se rodó y Weinstein la desmembró desde el principio. Durante el rodaje Harvey solía aparecer por el *set* para dejar a Shyamalan en un segundo y humillante plano para tomar él las decisiones. Otro tanto de lo mismo se puede decir del montaje. Night poco o nada tuvo qué decir al respecto.

La película pasó como un suspiro entre otras razones porque tuvo un estreno paupérrimo. Shyamalan se rasgaba las vestiduras al contemplar cómo su película había sido adulterada y cómo nadie iba a verla. Las críticas no fueron malas del todo pero es cierto que era un *film* demasiado sensiblero con un interés extremadamente limitado. Años después, cuando Night se convirtió en una celebridad, Harvey Weinstein lo retó a reestrenar ***Los primeros amigos*** tal y como él la habría montado. Shyamalan respondió con el silencio.

EL SEXTO SENTIDO

M. Night Shyamalan llevaba tiempo escribiendo una historia de fantasmas. Había llegado a la sana conclusión de que hasta el momento estaba haciendo el tipo de películas que él nunca habría ido a ver como espectador. A él le gustaban cintas de género como ***El exorcista*** o ***Tiburón***. Al principio su película de fantasmas estaba repleta de tópicos y lugares comunes hasta que se le ocurrió la idea de contar la historia de un fantasma que no sabía que estaba muerto (algunos apuntan que semejante idea pudo venir sugerida por cierto


Haley Joel Osment como Cole Sear en "El Sexto Sentido" (1999).


Shyamalan en uno de sus cameos, aquí como el Dr. Hill.


Osment y Toni Collette en "El Sexto Sentido" (1999).

episodio de la serie, inédita en España, ***Are You Afraid of the Dark?***, en la que una chica salía una noche con su novio y al volver a casa descubría, leyendo el periódico, que su chico había muerto días atrás). Night estaba ansioso por salir de Miramax así que se las ingenió para hacer llegar su guion a los principales estudios y que a los hermanos Weinstein, les llegara algo más tarde. El representante de Shyamalan, cuando leyó el libreto supo en el acto que tenía una bomba y se esforzó a conciencia para que fuera Disney quien hiciera la mejor oferta. Cuando Harvey se enteró puso el grito en el cielo y presionó a los estudios para que no le dejaran dirigir la película, condición indispensable para Night. Es más, Weinstein pretendía llevarse un tanto por ciento de lo que la futura película recaudara en taquilla, al fin y al cabo, sobre el papel, el Shyamalan guionista, era de su propiedad. Por fortuna a Disney, aunque trabajaba con Miramax, nunca le cayó bien Harvey Weinstein y no le hicieron el más mínimo caso.

El sexto sentido sigue siendo para muchos la mejor película de Shyamalan. Cocinada a fuego lento, el *film* propone una historia de fantasmas a la vieja usanza dándole la vuelta a la perspectiva desde donde las solíamos ver. Su celebrado *twist* final consiguió descolocar a más de uno esencialmente porque el *film* estaba narrado desde el punto de vista de un fantasma que no sabía que era tal. Por esta razón, su giro final no era gratuito pues obligaba al espectador a reinterpretar todo lo que había visto hasta el momento.

Además de estar rodada de forma ejemplar y de suponer un ejercicio de planificación, montaje y *tempo* narrativo, la película invitaba también a ciertas reflexiones sobre la realidad y sobre nuestro lugar en el mundo de modo que no se trataba solo de una elaborada traca de feria. ***El sexto sentido*** era también un *film* trascendente si no fuera porque el término últimamente tiene connotaciones peyorativas.

La película fue un éxito descomunal y Shyamalan fue nominado al Oscar al mejor director. A partir de este momento Disney le dio un cheque en blanco y para su próxima película Night se sacó de la manga una particular historia sobre superhéroes, ***El protegido***. Como en ***El sexto sentido***, ***El protegido*** contaba la historia de un hombre que no sabía lo que era, cuál era su lugar en el mundo, su sentido. Un hombre extraordinario que decidió quedarse en normal y que terminó siendo mediocre.

"El Sexto Sentido" fue un éxito descomunal y Shyamalan fue nominado al Oscar al mejor director

La película llevaba la cuidada planificación de ***El sexto sentido*** al extremo con larguísimos planos secuencias y complejos movimientos de cámara. Eran como viñetas en movimiento. Su aura solemne y su atmósfera a caballo entre el cómic y el realismo le confirieron al largometraje una aureola muy especial. Aún hoy, cuando el cine de superhéroes ha experimentado con el género en casi todas sus variantes, ***El protegido*** sigue siendo un título insólito adelantado a su tiempo que nadie ha podido igualar y mucho menos superar.

M. Night Shyamalan y Haley Joel Osment en la actualidad.


ALIENS Y MONSTRUOS

Pese a los innegables logros de ***El protegido***, el *film* tuvo un tibio recibimiento en taquilla. Sería el primer aviso. No fue ningún fracaso, de hecho fue un éxito con todas las de la ley, pero se quedó a unas cabezas de los más de seiscientos millones recaudados por ***El sexto sentido,*** la película que a partir de ahora supondría la vara de medida a partir de la cual valorar el éxito de Shyamalan.

Preocupado por perder su público Night decidió aventurarse con una historia sobre extraterrestres. Cogiendo como punto de partida las misteriosas señales que durante años han venido apareciendo en los campos de cultivo de medio mundo (los conocidos como *crop circles*), el cineasta consiguió aunar una invasión extraterrestre a baja escala con la crisis de fe de un sacerdote que decidió dejar de creer en Dios cuando su mujer murió atropellada por un conductor borracho (el propio Shyamalan).

Señales reconcilió a Shyamalan con su público, al menos eso decían las cifras, porque lo cierto es que más de uno se quedó con cara de tonto con ese final en el que el padre Graham Hess (Mel Gibson) le decía a su hermano *"Merrill, batea fuerte"*. A muchos les costó entender cómo extraterrestres siderales podían verse impedidos por una simple puerta cerrada o por un golpe de bate en el colodrillo. Era, no obstante un juego, en el que uno decidía o no entrar. El *film*, como sus anteriores películas volvía a ser un perfecto ejercicio de suspense (memorable la escena de la despensa) y como venía siendo habitual la película también funcionaba como metáfora sobre la fe, aunque no fuera necesariamente religiosa. ***Señales*** se articula en función de las casualidades que no lo son tanto. En suma, nos dice la película de Shyamalan, todo tiene un sentido, una razón de ser. Las cosas no son arbitrarias y hay una razón para todo si sabemos mirar las cosas –mundanas– que nos rodean de la forma adecuada.


Shyamalan con Samuel L. Jackson en el rodaje de "El Protegido".



Bruce Willis y Samuel L. Jackson en "El Protegido" (2000).


Shyamalan con Mel Gibson en el rodaje de "Señales" (2002).

Seguro de que podía arriesgarse con un triple salto mortal sin redes (y no sería el último) M. Night Shyamalan se atrevió con una película de época, o eso parecía. ***El bosque*** nos cuenta la historia de una comunidad rural del siglo XIX que está obligada a convivir con unas siniestras bestias de tintes mitológicos, *aquellos de los que no hablamos*. Rodada bajo un secretismo delirante que causó el malestar de algunos de los miembros del equipo, ***El bosque*** es probablemente la película más lírica de Shyamalan y puede que también la más compleja. Filmada con su habitual templanza y su esperado mimo escénico, el largometraje resulta un esforzado *tour de force* dramático y narrativo en el que nuevamente un final sorprendente dejó a más de uno con cara de póquer.

El problema (por llamarlo de algún modo) de ***El bosque*** es que la película fue vendida como una historia de terror cuando Shyamalan la consideraba una historia de amor al tiempo que no era ni una cosa ni otra. ***El bosque*** es una riquísima metáfora social sobre el bien, el mal y la inocencia planteada en forma de fábula para adultos en donde nada es real y todo es puro artificio. Con su final, en el que los ciudadanos de la villa deciden seguir adelante con su particular forma de vida, ***El bosque*** se revelaba como el *film* más pesimista de Shyamalan pues al final de su metraje nos dejaba en el mismo punto donde arrancó, con una comunidad engañada, temerosa de los monstruos del bosque y regidos por un consejo de sabios que deciden qué es el bien y que es el mal. Muchos les sacaron a ***El bosque*** paralelismos con las políticas antiterroristas de George W. Bush en tiempos post 11-S y no se equivocaban.

EL PUNTO DE INFLEXIÓN

Cada noche, antes de ir a dormir, Shyamalan les contaba a sus hijas una historia sobre una dama del agua que vivía en su piscina. Al parecer, a las niñas les encantaba aquella historia y durante días el cineasta fue alargando y prolongando el relato hasta concebir una compleja mitología sobre esa curiosa criatura.

Señales reconcilió a Shyamalan con su público, al menos eso decían las cifras

Night pensó que esa historia podía ser su siguiente película, escribió un guion y se lo enseño a Disney que después de leerlo le preguntó si estaba de coña. Los estudios no veían nada claro en aquel libreto, una catarata de nombres extraños, ninguna estrella, poca acción, dudoso suspense… Aquello no era lo que buscaban en Disney. Hubo un almuerzo en el que Shyamalan trató de convencer a Disney de que ***La joven del agua*** era la película perfecta para unos estudios que habían parido películas como ***Blancanieves*** o ***La bella durmiente*** porque era un cuento de hadas para adultos. Pero no coló.

Escandalizado y furioso (dicen que en privado, se echó a llorar) por verse rechazado, Shyamalan decidió ofrecerle el guion a Alan Horn, por aquel entonces presidente de la Warner Bros., a quien conoció en la *premier* italiana de ***El bosque***. Night sabía que si se llegaba a saber que Shyamalan había abandonado Disney se iba a organizar una carrera de ofertas que no le apetecía de modo que ofreció su guion a un único estudio. En realidad Horn ya sabían que Shyamalan había tenido problemas con Disney pero se hizo el sueco. Leyó el guion y no sin ciertas sospechas de que iba a ser una película complicada le ofreció 60 millones de dólares para rodarla, diez menos de lo que Night había pedido en un principio. No había nada mejor.



La joven del agua es una película difícil. Es cierto que es un cuento de hadas para adultos pero no es menos cierto que no es lo que uno podría esperar de semejante definición precisamente porque Night lo llevó todo al límite. En efecto, ***La joven del agua*** es un *film* para adultos con componentes fantásticos en donde se supone no deben darse determinados condicionantes propios de las fábulas, precisamente porque es para adultos. Los elementos fantásticos están reducidos al límite y están tan integrados en la cotidianidad que casi parecen mundanos. La *narf* vive literalmente bajo el fondo de la piscina y los *scrunt* se camuflan mimetizándose con el césped. Los roles que los miembros de la comunidad de vecinos deben ocupar para salvar a la joven del agua son tan normales y a veces tan mediocres que resulta difícil creer que pudiera haber algo extraordinario en su interior. De hecho, esto mismo lo dicen uno de sus personajes en la película. Sin embargo, esta era precisamente la apuesta de Shyamalan, hacernos ver que en lo cotidiano habita lo extraordinario, algo que como hemos visto, llevaba haciendo desde ***Los primeros amigos***.

El descomunal fracaso de ***La joven del agua*** dejó a Shyamalan descolocado. El director tenía mucha fe en aquella película pero el publicó no respondió y la crítica, que hacía tiempo le tenía ganas, se despachó a gusto. De modo que para su siguiente película el director norteamericano decidió recular, o eso creía él, y hacer una especie de ***Señales***, un *film* sobre una amenaza global que pusiera en riesgo la


El director con Bryce Dallas Howard en "El Bosque" (2004).


Mel Gibson como el reverendo Graham Hess en "Señales" (2002).


Shyamalan y William Hurt en el rodaje de "El Bosque" (2004).

existencia de la especie humana. Una película apetecible al primer vistazo, una propuesta comercial sin demasiados entresijos. Con esta premisa a Shyamalan se le ocurrió rodar una película de terror pero filmada fuera de sus escenarios habituales a plena luz del día y en exteriores. *"Las corrientes de viento serían nuestros crujidos en las puertas"*, dijo el director. Además, partiendo de las premisas clásicas de títulos célebres del cine de terror como ***Tiburon*** o ***Alien*** en donde no mostrar el monstruo terminó convirtiéndose en su mejor virtud, Shyamalan llevó el concepto al extremo y decidió que "su monstruo" sería invisible. Como excusa argumental Shyamalan cogió la afirmación atribuida a Einstein (que según parece nunca dijo) según la cual *"cuando las abejas desaparezcan a la especia humana le quedan cuatro años de vida"*. En efecto, las abejas estaban desapareciendo misteriosamente y Night decidió que aquello era una llamada de atención de la naturaleza. Una extraña toxina en el aire expulsada por las plantas al ser inhaladas por el hombre lo empujaría al suicidio.

Como es característico en el cine de Shyamalan, ***El incidente*** tenía un simpático regusto a episodio de ***En los límites de la realidad*** pero lo cierto es que una vez más no había estudio interesado en el horizonte. Habiendo terminado mal con Disney y con Warner sin ganas de repetir con el director, Night ofreció el proyecto a la Fox que puso sus propias condiciones aunque permitió, como llevaba pasando desde ***El sexto sentido***, que Shyamalan tuviera el control del montaje final, el conocido *final cut*.

Aunque el arranque de ***El incidente*** es ciertamente prometedor y la premisa argumental tremendamente curiosa la película no dejaba de ser un nuevo salto sin red. Provocar miedo alejado de los escenarios propios del género puede ser un inconveniente de difícil solución sobre todo si no conseguimos que el espectador entre en el juego. De nuevo Shyamalan exigía al público que se tomara ciertas libertades y le proponía que se aterrorizara cuando la brisa se levantaba. El director puso a prueba al público

El bosque es probablemente la película más lírica de Shyamalan y puede que también la más compleja

cuando plantó a Mark Whalberg discutiendo con una planta. Se la estaba jugando.

Pese a todo y aunque ***El incidente*** es una película abiertamente irregular, a mi parecer, desde los tiempos de ***Los primeros amigos***, la película no deja de tener apuntes interesantes. El ejercicio que Shyamalan propone a propósito del género bien merece nuestra atención sobre todo si estamos dispuestos a admitir que el viento puede matarnos. En el fondo lo que Night hizo fue fundamentar una película en el mismo ejercicio que llevó a Hitchcock a rodar la conocida escena de la avioneta de ***Con la muerte en los talones***. Ubicar una acción propia de un escenario concreto en un espacio completamente opuesto. De igual modo que las encerronas no se planifican en un campo de trigo las películas de terror no se filman a plena



luz del día y en plena calle. No obstante, cuando mejor funciona la película es sin duda es en su tercio final, cuando ***El incidente*** se acerca más a los códigos del género y encierra a los personajes con una inquietante señora (cuyas imágenes por cierto, recuerdan a ***The Visit***) de siniestras intenciones.

Lo cierto es que aunque la película no funcionó del todo mal estaba a años luz de los viejos éxitos del director y en general, aunque muchos fueron a verla, el público salió con mal sabor de boca. Años después Whalberg se burlaría de la película y en general no es una cinta que el aficionado retenga con especial cariño. Más bien es una propuesta curiosa. Puede que parcialmente fallida, pero curiosa al fin y al cabo.

El problema es que en Hollywood no se hace negocio con la curiosidad sino con la masiva venta de entradas. Con una recaudación endeble Shyamalan no era por estas fechas un director especialmente atractivo para la taquilla. De modo que había llegado el momento de venderse a un *blockbuster*, de tirar la casa por la ventana y hacer justo lo contrario que había estado haciendo durante años. Las películas de Night se exhibían y publicitaban como cualquier superproducción de Hollywood sin embargo exigían una predisposición distinta. Eran una cosa diferente. Los largometrajes de Shyamalan no son películas para ser vistas entre palomitas en centros comerciales, necesitan de cierta reflexión, de cierta predisposición a "colaborar" con lo que íbamos a ver.

No obstante Night se veía capaz de sacar una gran producción adelante. Consiguió que Paramount lo fichara para ***Airbender. El último guerrero*** un proyecto de grandes y variados escenarios en donde por primera vez desde ***Prayer with Anger*** tendría que rodar lejos de Filadelfia en donde había filmado todas y cada una de sus películas. Además se aseguró de conservar el *final cut* y de escribir el guion en solitario. En realidad se estaba metiendo en camisas de once varas pero Night no lo sabía aún. De pronto se puso muy nervioso ante la necesidad de prescindir de episodios


Shyamalan, Paul Giamatti y Bryce Dallas Howard en "La joven del agua"


John Leguizamo y Mark Wahlbergen "El Incidente" (2008).


Zooey Deschanel como Alma Moore y Mark Wahlberg como Elliot Moore en "El Incidente" (2008).

fundamentales de la serie para comprimirlos en un largometraje. Shyamalan propuso abrir una web en la que se explicara porque se habían prescindido de determinados capítulos. Paramount se negó. Era como pedir disculpas antes de hacer nada. Mal comienzo.

En efecto, no vamos a titubear en ello, ***Airbender. El último guerrero*** es una película francamente mala. Pero lo es por una cuestión de base y es que *film* falla en aspectos elementales en los que Shyamalan nunca había fallado antes. El actor infantil protagonista, Noah Ringer (Aang) lo hace escandalosamente mal, Dev Patel, como siniestro villano no resulta ni remotamente verosímil y dos o tres escenas bien apañadas no iban a arreglar un largometraje que prácticamente se había estado estropeando desde el minuto uno. No es raro, por otro lado, que Shyamalan se estrellara con todo el equipo con esta película. No era su ambiente, no era su género, no era su historia, no era su mensaje, no era nada suyo y aunque trató de acercarse al género épico con los mejores profesionales que había en Hollywood no había nada que hacer. Los cimientos no iban a sostener semejante empresa.

Mientras ***Airbender*** estaba siendo descuartizada por la crítica y el público iba a verla, seguramente por error, la idea de hacer una trilogía se fue apagando. Night siguió hablando de la secuela asegurando que iba a ser mucho más oscura pero nadie debió creerlo porque nunca se filmó y con total seguridad nunca se filmará. Sin embargo, tras un nuevo y descomunal varapalo crítico y comercial la que probablemente sea la estrella más rutilante de Hollywood se acordó de él.

Will Smith, que llevaba sin conocer un fracaso como Dios manda desde los tiempos de ***Wild Wild West***, tenía en la cabeza la historia de un padre y un hijo que sufren un accidente de tráfico y es el pequeño el que debe salvar la situación. En algún momento, aquella historia se convirtió en un *film* de ciencia ficción y el coche estrellado en una nave espacial encallada en un planeta Tierra dominado por na-

"El incidente" tenía un simpático regusto a episodio de "En los límites de la realidad"

turaleza salvaje una vez el hombre ha emigrado a otro planeta. El caso es que Smith se acordó de Shyamalan, no solo le gustaban sus películas sino que además consideró que poseía la sensibilidad adecuada como para contar una hermosa historia de amor paternal, valentía y heroísmo.

En el fondo Will Smith no iba mal encaminado de hecho, ***After Earth*** es una obra maestra al lado de ***Airbender***. Sin embargo la apuesta de Smith fallaba en un elemento fundamental en el cine de Shyamalan. Es cierto que el director de ***El sexto sentido*** tiene una especial sensibilidad a la hora de abordar a sus personajes y además no era la primera vez que hablaba de la relación entre un padre y un hijo (***El protegido***) pero había algo en la base que no terminaba de funcionar: la cotidianidad. Night es un



director que funciona muy bien en entornos mundanos pero no en fantásticos planetas con bichos que huelen el miedo. Había algo en ***After Earth*** que salía directamente de la mente de Shyamalan pero también había algo que lo repelía. ***After Earth*** es una película desigual pero porque su director, aunque estaba contando cosas que le interesaban, no lo estaba haciendo en el escenario adecuado. Y no será la primera vez que mensaje y contorno se condicionan.

OTROS INTENTOS

Habida cuenta de que la crítica le había echado las cruces y que con el público ya no funcionaba eso de "del director de ***El sexto sentido***", Shyamalan, seguro de que manejaba materia prima idónea para ideas potencialmente comerciales e interesantes se lanzó a expandir su propio universo personal. La primera entrega de las llamadas ***The Night Chronicles*** tuvo la mala suerte de estrenarse el mismo año que ***Airbender***. Aquella película le iba a costar caro a Shyamalan. ***La trampa del mal*** era una película pequeña y sin pretensiones, el proyecto perfecto para el propio Shyamalan en vez de meterse en un berenjenal como ***Airbender***, pero el director no lo vio así. Cuando se hizo público el tráiler de ***La trampa del mal*** el público la abucheó con saña cuando apareció el rótulo "De la mente de M. Night Shyamalan".

Y eso que ***La trampa del mal*** es una película entretenidísima. De hecho, la crítica, no sin cierta condescendencia, tuvo que admitir que el *film* funcionaba muy bien como lo que era: simple y llanamente una película de terror. El público también respondió con interés, aunque fuera moderado, en todo caso el suficiente como para no dar a entender que la película había sido un fracaso. Además era un largometraje barato, diez millones de dólares, nada de sesenta, setenta o los ciento cincuenta de ***Airbender***. Se hizo negocio, la película funcionó bien pero el nombre de Shyamalan ya se había convertido en veneno para la taquilla.

Paralelamente y con cierto pánico escénico por ponerse nuevamente detrás de una cámara,


Jaden Smith como Kitai Raige en "After Earth" (2013).


Noah Ringer como Aang en "Airbender, el último guerrero" (2010).


Shyamalan con Nicola Peltz y Noah Ringer.

M. Night Shyamalan estuvo unos años separado de los focos. Madurando proyectos, organizando sus ideas y tratando de orientar su carrera ahora que casi ningún estudio quería verlo deambular cerca de sus oficinas. En dos años no se supo nada de él hasta que se dio a conocer que iba a poner en marcha una serie de televisión. No era mala idea. El medio está en plena edad de dorada, se producen series como rosquillas y parecía el momento idóneo para proponer una idea.

Para tal empresa Shyamalan se sacó de la manga una trilogía de novelas obra de Blake Crouch sobre una inquietante población situada en el Estado de Idaho. Allí, una agente del Servicio Secreto de Estados Unidos despierta tras un terrible accidente descubriendo un lugar repleto de secretos, misterios y muerte. ***Wayward Pines***, que no estaba mal, fue muy bien recibida por la crítica, incluyendo el episodio piloto que venía dirigido por el propio Shyamalan. Sin embargo, la serie estaba demasiado preocupada por mantener el suspense y la intriga como para preocuparse por sus personajes. De este modo, filmada de un modo rutinario y lejos de la habitual maestría del director de ***Señales***, la ficción ponía todas sus cartas sobre la mesa demasiado pronto apoyándose durante el resto de la trama en unos personajes demasiado endebles. La audiencia no respondió como se esperaba y a día de hoy no se prevé que haya segunda temporada. Un nuevo fiasco en la carrera de M. Night Shyamalan.

UN NUEVO COMIENZO

Siendo honestos, Shyamalan lleva sin levantar cabeza, como mínimo desde los tiempos de ***El bosque*** en 2004. De eso hace ya doce años. Desde entonces el director de ***El protegido*** parece haber invertido su tiempo en demostrar que es un director comercialmente viable con desastrosos resultados de diversa intensidad. Parece que Night se ha resistido a aceptar que aunque brillante y por momentos genial, es un cineasta limitado. Funciona muy bien en las intrigas pequeñas en escenarios reducidos con

El director de "El sexto sentido" tiene una especial sensibilidad a la hora de abordar a sus personajes

dramas íntimos al mismo tiempo que los fusiona realmente bien con elementos sobrenaturales. Esto no era ***Airbender***, ni ***After Earth*** y con ***Wyward Pines*** sospecho que poco o nada pudo hacer con sus personajes. Ahora todavía tenemos fresco el estreno de ***The Visit***, una película que parece hecha a la medida del director. En una casa, llegan los nietos para visitar a sus abuelos, unos parientes que parecen ocultar algún que otro siniestro misterioso.

La cosa pintaba bien desde el principio, pocos personajes y un escenario reducido, bien. Llama la atención, no obstante, que el *film* haya sido rodado al estilo *found footage* (material encontrado) especialmente viniendo de un director como M.Night Shyamalan, tan preocupado por la planificación y el montaje de sus películas. No obstante, el director de ***Señales*** se las



arregló para que aun siendo filmada con este particular formato el *film* destile su particular forma de entender el terror y el suspense.

The Visit es una película conseguida. Quizá a una o dos cabezas de sus mejores largometrajes pero en general en la media de los mejores años del director. El *film* propone una nueva aproximación a la cotidianidad desde una óptica sensiblemente distinta a la de sus anteriores películas. Si lo habitual era que Shyamalan impregnara sus largometrajes de una atmósfera sobrenatural en ***The Visit*** esa atmósfera se hace, primero especialmente malsana y segundo, no estrictamente sobrenatural. La mirada, tan importante en el cine de su director se torna en esta película fundamental pues la cámara se convierte en el propio punto de vista del espectador y los personajes. Shyamalan no ha perdido su pulso y su capacidad para impregnar de terror una escena y de poner nervioso a más de uno. Sigue planificando de fábula aun cuando se ha autoimpuesto el *found footage* y sigue sabiendo también cómo organizar una historia con los giros necesarios. De hecho, uno de los aspectos que más han llamado la atención de ***The Visit*** ha sido su sentido del humor. Es como si Shyamalan se hubiera relajado un poco vaciando la película de su habitual solemnidad para convertirla en un producto desenfadado que, seamos francos, funciona de maravilla. No todo el mundo sabe meter el miedo en el cuerpo y al minuto provocar una sonrisa sin cargarse la atmósfera de terror y Shyamalan ha demostrado que sabe hacerlo.

Con un ajustadísimo presupuesto de cinco millones de dólares ***The Visit*** lleva recaudados en todo el mundo cerca de cien millones. Un negocio redondo. Puede que para alguien acostumbrado a reventar las taquillas de medio mundo con cifras astronómicas esto parezca poca cosa pero partiendo de que los amigos de Night empezaban a escasear y que según dicen ***The Visit*** se la ha pagado el director de su propio bolsillo la apuesta ha sido perfecta. El *film* que nos ocupa supone una radical vuelta de tuerca a la forma en la que Shyamalan ha estado afrontando estos


Deanna Dunagan y Olivia DeJonge en "La Visita" (2015).


"La Visita" (2015).



Shyamalan junto a Ed Oxenbould en el rodaje de "La Visita" (2015).

años el negocio del cine. Recolocado en una premeditada segunda línea el director de ***El bosque*** sabe que aún su nombre significa algo para mucha gente y ***The Visit*** ha sido la prueba.

Shyamalan llevaba años dando palos de ciego. Quiso hacer de una tacada lo que debería haber hecho de forma paulatina. No se puede conseguir el beneplácito de Hollywood haciendo de golpe dos superproducciones que han funcionado mal o regular cuando le pusieron en bandeja entrar en el sistema años atrás de una forma muy cómoda. M. Night Shyamalan debería haber dirigido una entrega de Harry Potter, sería la mejor o la peor de la saga, pero habría sido un éxito seguro. Y también debería haber escrito el guion de la última de Indiana Jones, a buen seguro no lo habría hecho peor que David Koepp y en cualquier caso seguro que habría sido un éxito más. Y también debería haber hecho ***La vida de Pi*** si hubiera tenida algo más de mano izquierda.

Durante años Shyamalan ha deambulado perdido sin saber dónde meter la cabeza obsesionado con un éxito seguro. Quiso coger el camino fácil y también el más peligroso. Parece mentira que Night sean admire tanto el cine de Hitchcock como suele decir y no haya seguido a rajatabla una de sus máximas: cuando fracases, refúgiate en lo que mejor sabes hacer. Cuando el director de ***Psicosis*** se estrelló con todo el equipo con ***Vértigo***, inmediatamente después se sacó de la manga una película fácil, divertida, entretenida y en última instancia genial como ***Con la muerte en los talones***. Cuando Shyamalan se dio el gran batacazo con ***La joven del agua*** lo que debería haber hecho no era una película tan arriesgada como ***El incidente*** (cine de terror sin telarañas, ni fantasmas y con brisas de aire siniestro y plantas asesinas…) sino una cosa como ***The Visit*** o incluso ***La trampa del mal***, una película pequeña, sin pretensiones y comercial. Pero comercial dentro de los parámetros propios del cine de Shyamalan no comercial como ***Airbender*** o ***After Earth***.

Durante años Shyamalan ha deambulado perdido sin saber dónde meter la cabeza


Junto a John Erick Dowdle y Drew Dowdle en "La Trampa del Mal".


Toby Jones y Matt Dillon en "Wayward Pines".



En cualquier caso es una pena que la obra de M. Night Shyamalan se haya dispersado durante los últimos años. Sus películas son valiosas e incluso han creado un "estilo Shyamalan" (***The Wicker Man***, ***Los extraños***, por poner solo un par de ejemplos, beben de él…), cine de terror sinuoso, sutil, fuera de campo, pero también angustioso. De hecho, lo interesante de su cine es que eso que identificamos con lo sobrenatural es precisamente lo que Night utiliza para hablarnos de lo extraordinario. Lo particular de la obra de Shyamalan es que lo asombroso suele agazaparse entre lo mundano y para vislumbrarlo es ante todo necesario saber mirar a nuestro alrededor y también saber qué lugar ocupamos en el mundo. Esto es lo que le sucedía al Dr.Malcom (Bruce Willis) en ***El sexto sentido***, a David Dunn (Bruce Willis) en ***El protegido***, al reverendo Graham Hess (Mel Gibson) en ***Señales***, al conserje Cleeveland Heep (Paul Giamatti) en ***La joven del agua*** e incluso a Elliot Moore (Mark Whalberg) en ***El incidente***, que no sabían mirar a su alrededor y, muy importante, no sabían qué lugar ocupaban en el mundo. ***El bosque*** es otra cosa algo más compleja aunque en el fondo también hablaba de lo mismo, de "saber mirar" y otro tanto de lo mismo se puede decir de ***The Visit***.

El cine de Shyamalan tiene, como hemos visto, un poso importante en lo que se refiere a la mirada del individuo por esta razón su puesta en escena es tan importante. También por esta razón ***The Visit*** resulta un proyecto tan atractivo porque al fin y al cabo se trata de "un mirar", de "un punto de vista". Puede que a M. Night Shyamalan le hayan brotado los enemigos como champiñones en un día de lluvia pero hay dos cosas que me parecen incuestionables. La primera es que filma como nadie. Rueda y monta como ya quisieran grandes *blockbuster* americanos. La segunda, es que tiene un mensaje, una visión del mundo, una intención, un discurso. Y a eso, hasta donde yo sé, se le llama arte. SFW

NEUCHÂTEL INTERNATIONAL FANTASTIC FILM FESTIVAL



THE SWISS EVENT FOR FANTASTIC FILM, ASIAN CINEMA & DIGITAL CREATION

1 - 9 JULY 2016 16TH



NIFFF.CH



La Máquina del Tiempo

EL TIEMPO EN SUS MANOS

por **José Abad**

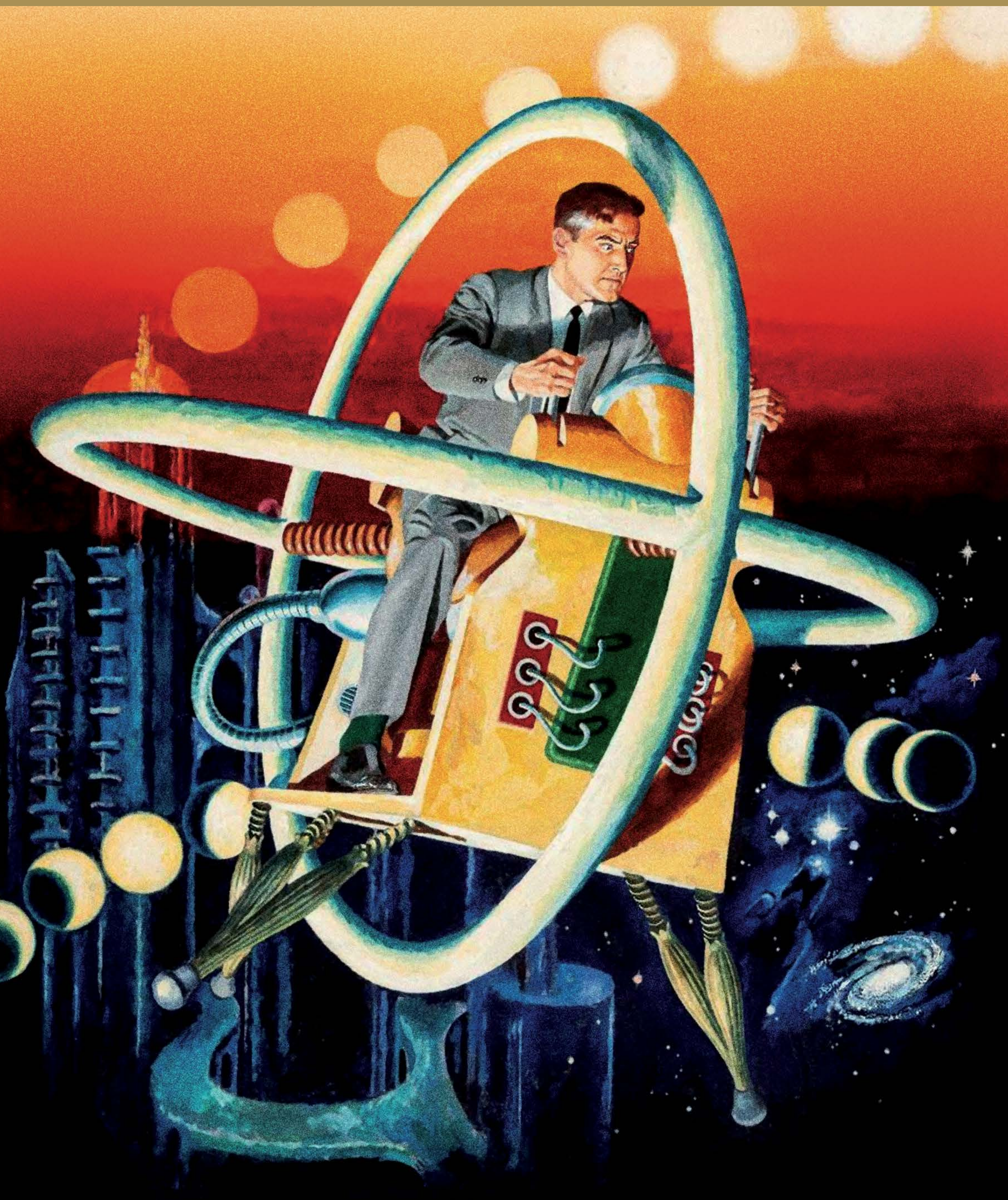
Tras fracasar en su intento de hacer carrera académica por causas que no vienen al caso enumerar, en 1887, a los veintiún años, H. G. Wells decidió probar suerte en la ficción, si bien hasta aquel momento se había consagrado a la literatura científica y política como autor y lector. En **Experimento en autobiografía**, un libro cuya lectura aconsejo vivamente -existe una magnífica edición en Berenice–, Wells confesaría casi cinco décadas más tarde: *"Cuando vuelvo atrás la mirada, no hallo en mi vida nada tan grotesco como el hecho de haber empezado a escribir relatos para venderlos, tras años de deliberada abstinencia de novelas y poesía"*. En principio estuvo batallando con una primera novela de la que prácticamente nadie supo nunca nada; ni siquiera él mismo, afirmó con ironía. Descartada ésta, probó suerte con otra y, entre mayo y junio de 1888, publicó unas primeras páginas bajo el título de **Los argonautas crónicos** en el *Science Schools Journal*: *"La interrumpí después de tres entregas porque no podía seguir con ella* –leemos en **Experimento en autobiografía**–. *Que me diese cuenta que no podía continuar con ella marca una etapa en mi educación en el arte de la novela"*. Años después, con buen humor, se escandalizaría de aquellos primeros escarceos suyos: *"Si un joven de veintiún años me trajese hoy un relato como **Los argonautas crónicos** para que le aconsejara, no creo que le animara a seguir escribiendo"*. Y sin embargo de allí habría de salir su primer gran éxito.

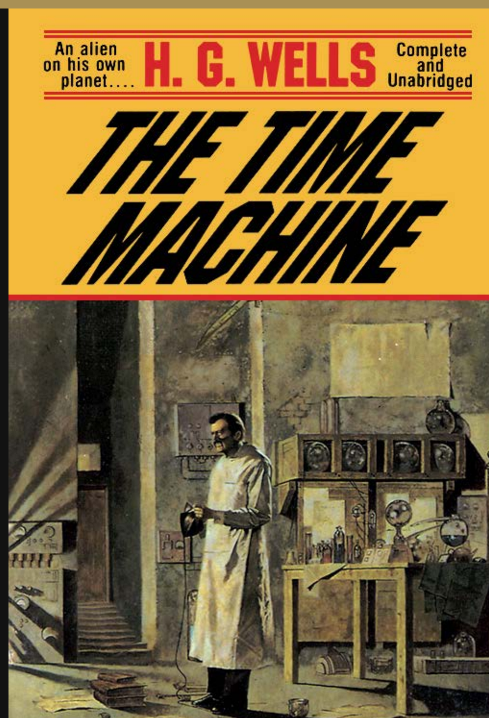
La máquina del tiempo apareció por entregas entre enero y mayo de 1895 y, en volumen, el 29 de mayo de este mismo año

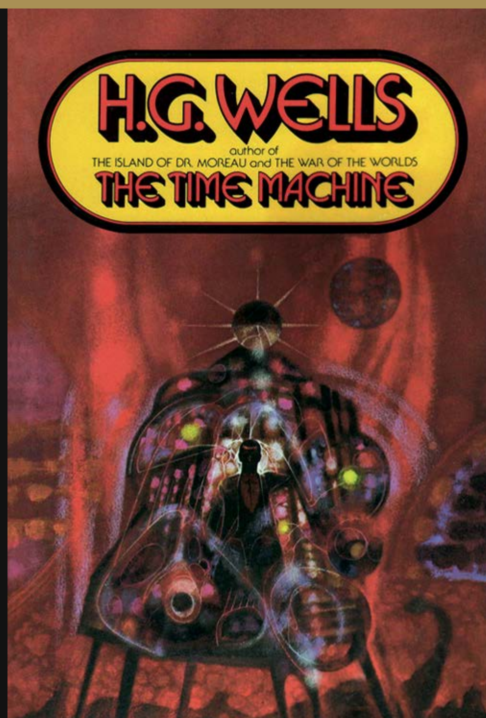
TEMPUS FUGIT

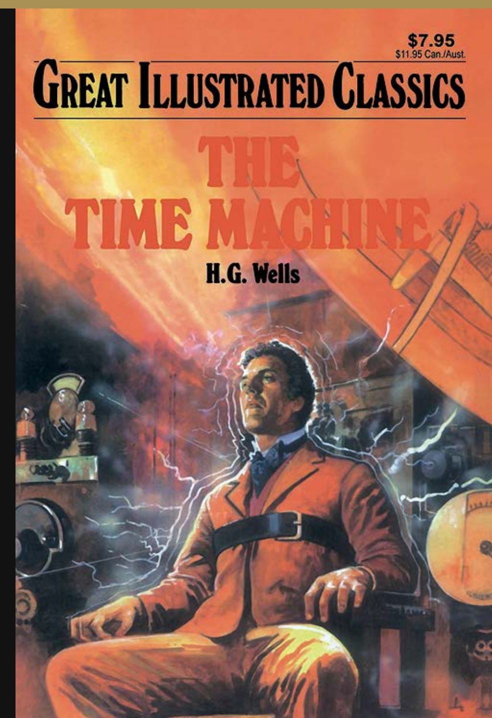
Decepcionado con los resultados de estos primeros escarceos narrativos, escaldado, Wells volvió a dedicarse a la enseñanza durante un tiempo, dando clases particulares y en escuelas privadas al tiempo que colaboraba en distintas publicaciones con artículos científicos y de costumbres. Su delicada salud decidió por él (se le había diagnosticado tuberculosis y durante un partido de fútbol había recibido un golpe que le dejó un riñón seriamente dañado) y tras una crisis particularmente virulenta, que a punto estuvo de llevárselo al otro barrio, tuvo que reconsiderar la literatura de ficción como una posible salida profesional. Recuperó su idea sobre el viaje en el tiempo, en la que no había dejado de trabajar en los años previos, y le dio salida como una serie de siete artículos en el *National Observer*, entre marzo y junio de 1894. Un cambio en la dirección de la revista conllevó la cancelación de dicha serie, pero no todo estaba perdido. El poeta y editor William Ernest Henley, que le había abierto las puertas del *National Observer*, lo invitó a convertir aquellos artículos en un serial para la *New Review*, una nueva cabecera suya. **La máquina del tiempo** apareció por entregas entre enero y mayo de 1895 y, en volumen, el 29 de mayo de este mismo año. Fue un éxito en toda regla: antes de Navidad, el libro había vendido unos sesenta mil ejemplares y, aunque Wells siempre intentara bajarlo del pedestal, de manera indirecta reconocía su valía. La reescribió en 1924, cuando pasó a engrosar el primer volumen de sus obras completas, e introdujo cambios en varias ediciones de la misma entre 1927 y 1933 en busca de una perfección o exactitud siempre escurridizas. La actual versión de Cátedra, a cargo de Javier Fernández, se basa en la edición dada por definitiva en 1924.


H. G. Wells.









Wells no fue el primer escritor que fantaseó con la posibilidad de viajar a través del tiempo. En su introducción, Javier Fernández señala diversos ejemplos procedentes de la literatura anglosajona, desde **Rip Van Winkle** (1819) de Washington Irving hasta **Un yanqui en la corte del rey Arturo** (1889) de Mark Twain, pasando por **Canción de Navidad** (1843) de Charles Dickens o **Un cuento de las montañas escabrosas** (1844) de Edgar Allan Poe. Wells no fue el primero en soñar con recorrer años o siglos como se recorren metros o kilómetros, pero sí el primero, o uno de los primeros, en servirse del gran tótem de finales del siglo XIX y principios del siglo XX: la máquina. (Existe un precedente ibérico: **El anacronópete**, una novela de 1887 de Enrique Gaspar, que Wells seguramente desconocía). En aquella época, la máquina estaba dando pasos de gigante (movía trenes, movía barcos) y parecía no haber nada imposible para ella. El protagonista de la novela dice a sus interlocutores: *"No espero que aceptéis nada sin una argumentación razonable"*. Wells actúa en consecuencia y arropa su ficción con una serie de reflexiones científicas y pseudocientíficas, como la consideración del tiempo como una cuarta dimensión o la descripción de los cambios geológicos que pudiera sufrir el planeta tras un aluvión de milenios, para imponerse al lector con la fuerza de lo verosímil, no necesariamente verdadero.

Según alguna sutil acotación, la historia empezaría en Londres en diciembre de 1893. En el transcurso de una velada, un científico del que no sabremos el nombre –el narrador se refiere a él como el Viajero Temporal– confiesa a un grupo de amigos y conocidos que ha descubierto el modo de desplazarse en el tiempo. Nadie se lo toma en serio, pero a la semana siguiente vuelve a convocarlos para dar cuenta de sus progresos. En unas pocas horas, el protagonista ha viajado hasta el año 802701 y más allá, antes de regresar puntualmente, como buen inglés, para cenar junto a sus invitados. Durante la sobremesa les contará cuanto ha

Wells no cree en las promesas de salvación de la religión, desconfía de la idea de progreso ininterrumpido

visto y vivido, una aventura que permite a Wells introducir una serie de apuntes irreverentes contra distintos dogmas religiosos y políticos. En el año 802701, el Viajero Temporal descubrirá una gran esfinge herida por la erosión, en medio de los bosques de lo que una vez fue Inglaterra; esto es, descubre los restos de un culto pagano que desplazó a la benemérita iglesia anglicana antes de caer también él en el olvido. (La fe, como es sabido, ora se deposita en un dios ora en otro). En ese mañana lejano, la humanidad parece vivir en una nueva Edad de Oro: el protagonista se encuentra con los Eloi, seres humanos de rostros tan hermosos como delicados, tan gráciles como frágiles, tan inocentes como indolentes, que viven entre las ruinas de una civilización todopoderosa contentándose con lo que les da una naturaleza benévola. Sus únicas ocupaciones son comer, jugar, recoger flores o hacer el amor. A una sola cosa tienen miedo: la noche, lo que acentúa su carácter infantil.



El mundo se ha convertido en un edén: *"El aire estaba libre de mosquitos, la tierra, de malas hierbas u hongos; por todos sitios había frutas y flores fragantes y atractivas; mariposas brillantes volaban de aquí para allá. […] Se había acabado con las enfermedades"*, leemos en la novela. Los Eloi lo comparten todo; el Viajero no ve terrenos cultivados ni señales de propiedad privada. Es el triunfo de la utopía comunista, piensa, pero se equivoca. Esta estampa prerrafaelita de idílica comunión con la naturaleza y el prójimo no tarda en saltar por los aires: el protagonista descubre unos pozos en el terreno –respiraderos, en realidad– de los cuales por la noche salen unas criaturas monstruosas que viven en las entrañas de la tierra, los Morlocks. Wells no cree en las promesas de salvación de la religión, desconfía de la idea de progreso ininterrumpido del positivismo e ironiza con el fin de la lucha de clases del marxismo. En realidad, la lucha por la supervivencia seguirá imponiendo sus feroces leyes en ésta o en cualquier época. Los Eloi no viven una vida consagrada al placer, como creyó primeramente; son reses engordadas por los Morlocks. Los primeros pastarán tranquilamente en tanto los segundos tengan la despensa llena… Esto explica que entre ellos no haya ancianos.

En un extraordinario giro narrativo, Wells hace que el Viajero Temporal huya adelante, escapando de ese horror para acabar en una playa desierta justo al borde del fin del mundo, a orillas de un mar agonizante, a merced de una naturaleza salvaje e hipertrofiada. Las páginas finales de **La máquina del tiempo**









son de un pesimismo devastador: el teórico rey de la creación ha desaparecido de este planeta que considera suyo muchísimo antes de que expire la vida sobre la superficie; nuestros herederos serán las mutaciones de las especies más resistentes a la estupidez humana y su proverbial inclinación al derroche y el destrozo. Ninguna adaptación se ha atrevido a poner en imágenes ese mundo a un paso del estertor en el cual no queda la menor traza de la especie humana. La novela provoca un vacío en el estómago que Wells contrarresta con un poco de sentido común. Una vez trascrita la historia del Viajero Temporal, a modo de colofón, el narrador escribe: *"Si eso es así, lo único que nos queda es vivir como si no fuera a suceder nunca"*. Que no es mal consejo, oiga.

SIC TRANSIT GLORIA MUNDI

Como he dicho, las adaptaciones cinematográficas han prescindido de tanta negatividad en beneficio de los aspectos espectaculares del relato. En el empeño de hacerlas comprensibles, también han dado un porqué a las investigaciones del protagonista. Al Viajero Temporal de Wells lo movía un afán de conquista científica muy típico de su época; un argumento insuficiente para la cultura *mainstream*. En la primera adaptación a la pantalla, el protagonista, que se llama como el autor de la novela, pretende huir de un tiempo ingrato –Inglaterra vive sumida en la segunda guerra de los Boers, que él desaprueba– y descubrir si el hombre logrará decir adiós a la armas alguna vez, pero irá saltando de una contienda a otra con una puntería asombrosa. El de la segunda versión, por su parte, quiere corregir la historia y librar a su prometida de una muerte trágica. O sea, responden a estímulos que el gran público puede entender e incluso compartir sin demasiado esfuerzo.

El tiempo en sus manos (*The Time Machine*, 1960), dirigida por George Pal, mantiene a lo largo de su metraje una leve

Al viajero temporal de Wells lo movía un afán de conquista científica muy típico de su época

línea crítica contra el militarismo que, me parece a mí, habría sorprendido a Wells (quien, por cierto, adoptó posiciones abiertamente belicistas durante la Gran Guerra). La historia arranca significativamente el 31 de enero de 1899, a las puertas del nuevo siglo, pero el punto de partida coincide a grandes rasgos con el del original literario. George Wells (Rod Taylor) ha reunido en casa a unos pocos amigos y conocidos para que sean testigos de su último y portentoso hallazgo: ante los ojos incrédulos de los invitados, el anfitrión hace desaparecer un pequeño prototipo de su máquina (una especie de trineo con una antena parabólica detrás, diseño de Bill Ferrari) lanzándolo al futuro. Su buen amigo David Filby



(Alan Young) le aconseja no tentar a la providencia pero él, como era de esperar, hará caso omiso. Cinco días después, mientras estos mismos personajes esperan la hora de la cena, Wells irrumpe en el salón en un estado lamentable, sucio, exhausto, la ropa hecha jirones. Cuando se dispone a contarles lo que le ha ocurrido, Filby lo invita a descansar diciéndole: *"Tienes todo el tiempo del mundo para hacerlo"*; él sonríe ante este comentario.

El guión de David Duncan, supervisado por el director y productor, añade una serie de hechos futuros que a finales del siglo XIX se hubieran considerado harto improbables: una sucesión ininterrumpida de contiendas que dicen mucho (todo malo) de nuestra especie. En algún punto, el *film* consigue transmitir el peso del paso implacable del tiempo. En su primera parada, George Wells encuentra su casa devorada por las telarañas y, en el exterior, cree tropezar con David Filby; se trata de su hijo James: corre el año 1917 y su amigo ha muerto en combate. La segunda parada lo lleva a 1940, durante un bombardeo sobre Londres –Wells cree erróneamente que la Gran Guerra continúa veintitrés años después–, y en la tercera llega a 1966, un tiempo por venir para los espectadores que asistieron al estreno del *film*; su casa ha desaparecido y, en el solar, ahora hay un parque y un monumento en su memoria. El viajero llega justo a tiempo para asistir a un ataque atómico en un conflicto posible para el público de entonces. La Tierra se rebela y Londres es devorada por un mar de lava, lo cual obliga al protagonista a avanzar en los siglos hasta salir del interior de la montaña donde ha quedado sepultado.

Al llegar al año 802701, el guión retoma el hilo de la novela rebajando el cortante y el mordiente. El encuentro con los Eloi se basa en un episodio presente en el libro. Wells descubre con estupor que esta raza infantil contempla indiferente cómo uno de ellos se ahoga en









un río; él salva de morir ahogada a Weena (Yvette Mimieux) y ella se convierte en su perrito faldero. La película simplifica las cosas: los Eloi hablan un perfecto inglés, parco en palabras, pero inteligible. (Wells, el novelista, sabedor de que ningún idioma puede mantenerse igual a sí mismo a lo largo de milenios, ponía en sus labios un idioma sin trazos de la lengua de Shakespeare). Los Morlocks –terribles en su día– devienen la guinda perfecta en este espectáculo naíf: son unos ogros de piel azulada, largas melenas albinas y ojos reflectantes, más ruidosos que peligrosos. El protagonista, un héroe en toda regla –el personaje hubiera sido muy distinto de haber estado interpretado por James Mason o David Niven, candidatos iniciales al mismo–, se enfrenta valientemente a ellos y logra que los Eloi lo secunden.

Wells regresa a casa el 5 de enero de 1900 para darse cuenta de que ha bastado esta incursión para situarlo fuera del mundo. Al igual que en la novela, el viajero retoma el camino del mañana para no volver nunca más, de ahí el monumento en memoria suya que descubriera en la década de los 60. ***El tiempo en sus manos*** se cierra con una nota esperanzadora muy acorde con el tono conciliador del *film*. George Pal, un productor capaz, pero un narrador escasamente dotado, consiguió aquí su mejor trabajo. La película está atravesada de fogonazos de ingenio que justo es aplaudirle. Hay varias ideas de puesta en escena magníficas, como la del plano de un caracol corriendo como un roedor cuando la máquina del tiempo acelera o la utilización del escaparate de una tienda de modas para mostrar los cambios que el tiempo trae consigo. A mí siempre me ha impresionado la escena en que el protagonista encuentra una biblioteca en ese lejanísimo 802701 y los libros se reducen a polvo entre sus dedos. ***El tiempo en sus manos*** costó 750000 dólares, fue un importante éxito en su día, y obtuvo un merecidísimo Oscar a los Mejores efectos Especiales.

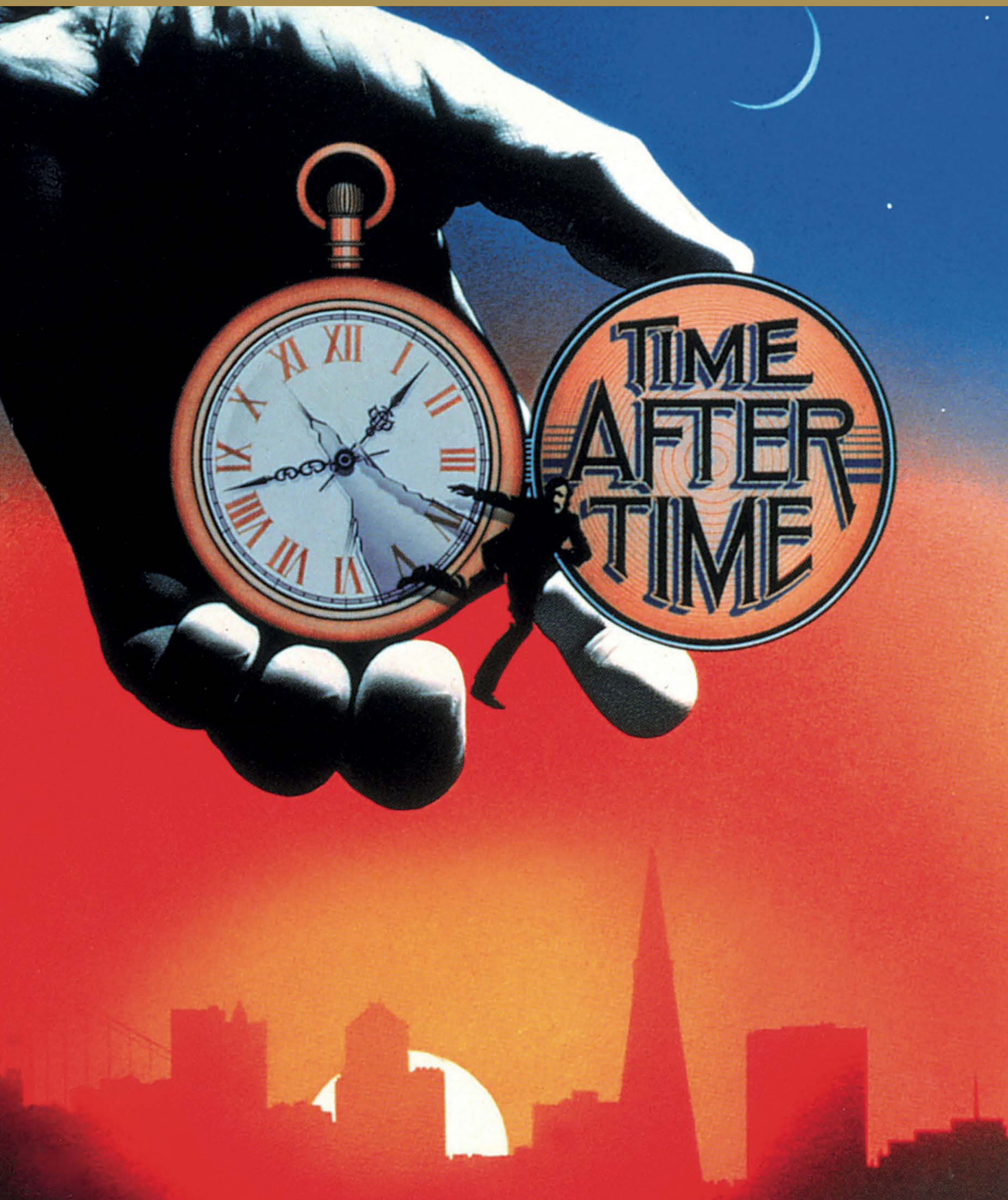
"La máquina del tiempo" no cumplió las expectativas en su momento, pero el tiempo ha acabado poniéndola en su sitio

La máquina del tiempo (*The Time Machine*, 2002), que debemos considerar un *remake* de la anterior y no una nueva adaptación de la novela propiamente dicha, partía de un presupuesto muchísimo más holgado, ochenta millones de dólares, que consiguió rentabilizar a duras penas; los reclamos del proyecto no terminaron de convencer al público, entre ellos la dirección de Simon Wells, el mismísimo bisnieto de H. G. (si bien el rodaje sería finalizado por Gore Verbinski). El *film* entró con mal pie en la cartelera: los atentados del 11 de septiembre de 2001 retrasaron el estreno y empujaron a los productores a eliminar varias secuencias (entre ellas, unos planos de Nueva York destruida por una lluvia de meteoritos), remontar otras e incluir un final distinto al previsto. ***La máquina del tiempo*** no cumplió las expectativas en su momento, pero el tiempo (el tiempo justiciero) ha acabado poniéndola en su sitio. Aunque no sea tan buena como prometía, tampoco es tan mala como se dijo.



El guionista John Logan introdujo importantes novedades. La acción se traslada de Londres a Nueva York. El viajero temporal se llama Alexander Hartdegen (Guy Pearce), un profesor de la Universidad de Columbia, inventor en sus ratos libres, que mantiene una relación epistolar con un tal Albert Einstein. Sus investigaciones responden a una motivación emocional: su prometida Emma (Sienna Guillory) muere accidentalmente cuando forcejea con un ladrón que quiere robarle su anillo de compromiso. Hartdegen construye su artefacto para corregir este error antes de descubrir, horrorizado, que el pasado no puede alterarse: tras salvar a Emma de morir a manos del ladrón no puede evitar que sea atropellada por un coche. La muerte no suelta prenda. El protagonista se adentra en el río de los años en busca de una respuesta: en 2030 se entera de que se están empleando bombas de megatones en la colonización de la luna, lo que provocará una alteración en su órbita y el cataclismo imprescindible para hacer borrón y cuenta nueva. Una explosión arroja a Hartdegen a través de las centurias hasta embarrancar en el famoso y fatídico 802701.

Esta vez, los Eloi serán un pueblo agrícola; cultivan la tierra, se procuran su sustento y construyen sus cabañas en las paredes de los acantilados para mantenerse a salvo de los Morlocks. Hablan un idioma diferente, como debe ser, pero una de ellos, la más guapa, Mara (Samantha Mumba), conoce la lengua de los antiguos y actúa de cicerone del protagonista y se enamorará de él tal como mandan los sacrosantos mandamientos de la narrativa *made in Hollywood* más convencional. El descubrimiento de los Morlocks recuerda vagamente al descubrimiento de los gorilas a caballo en ***El planeta de los si-***


TIME
AFTER
TIME







mios, versión 1968: los Morlocks organizan una cacería en pleno día para llevarse una remesa de seres humanos. Estas criaturas subterráneas tienen un líder (Jeremy Irons), albino y telépata, que hace pensar asimismo en los mutantes de ***Regreso al planeta de los simios*** (1970). Éste insta a Hartdegen a regresar a su época y dejar las cosas como están. Sin embargo, haciendo honor a su papel de héroe, él decide que si no puede cambiar el pasado, intentará al menos cambiar el futuro. Se quedará allí, con los Eloi. El 802701 será el año cero de una nueva era más justa y feliz, sin falsos dioses ni falsas esperanzas, sin miedo, más o menos.

La máquina del tiempo cuenta con mayores y mejores medios, como se ha dicho. La aceleración del tiempo se sugiere a través de pequeños detalles (la araña que teje su tela a velocidad de vértigo) y de grandes orquestaciones visuales (la secuencia que muestra las grandes transformaciones geológicas del planeta en esos milenios por venir). El diseño de la máquina temporal es más aparatoso –dispone de más engranajes y más luces– que parece responder el teórico cometido de darle mayor credibilidad (!). El guión introduce unas notas de filosofía *new wave* no ofensivas y la realización se decanta por un registro limpio, pulcro, tan agradable como inocuo. ***La máquina del tiempo*** es un pasatiempo digno, que no depara ni grandes sorpresas ni grandes decepciones, tal como sucede con otro título directamente inspirado en la imaginería wellsiana: ***Los pasajeros del tiempo*** (*Time After Time*, 1979), escrita y dirigida por Nicholas Meyer, y con el mismísimo H. G. Wells (Malcolm McDowell) como protagonista de la ficción.

Aquí es el propio Wells, el futuro novelista, quien inventa la maquina temporal: una especie de submarino de juguete que se mueve por energía solar y a una velocidad de crucero de dos años por minuto. Durante una cena, corre el año 1895, enseña el invento a sus invitados. No duda de su buen funcionamiento, si bien todavía no ha tenido el valor de ponerla en marcha.

En "Los pasajeros del tiempo" es el propio Wells, el futuro novelista, quien inventa la maquina temporal

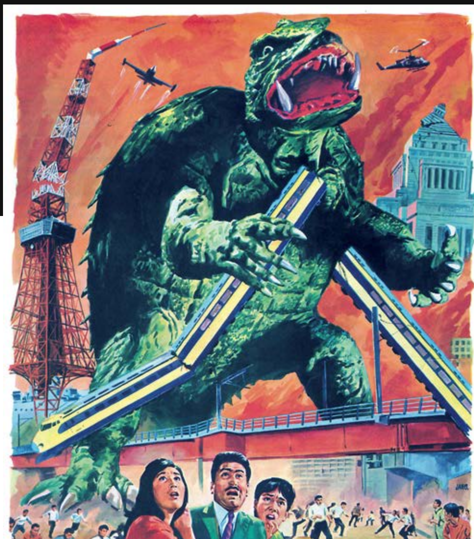
La policía interrumpe la velada con una noticia terrible: Jack el Destripador ha vuelto a las andadas; una prostituta ha aparecido salvajemente asesinada en la zona. Mientras inspeccionan la casa, los agentes encuentran una prenda ensangrentada en el maletín del doctor John Lesley Stevenson (David Warner), con quien Wells suele jugar al ajedrez, pero ni rastro del doctor. Wells descubre que Stevenson se ha servido de su máquina para romper el cerco policial. Por suerte, ésta dispone de un dispositivo automático que la trae de vuelta a casa una vez terminado el viaje. Esto le permite averiguar que Stevenson ha hallado refugio en noviembre de 1979. Wells decide ir en su busca. (El viaje a través del tiempo recuerda el viaje psicodélico



de Bowman en ***2001: Una odisea del espacio***). Una curiosidad: la maquina lo lleva a San Francisco, a un museo donde se expone la susodicha.

Los pasajeros del tiempo basa su eficacia (discreta, pero incuestionable) en la presencia anacrónica de un tipo proveniente del pasado en una sociedad a las puertas de la era Reagan y en una crítica indirecta a la sociedad del momento. Por un lado tenemos a Wells, que detenta una mirada ingenua, enfrentándose a las portadas de revistas pornográficas, los semáforos en rojo, el teléfono o los McDonald's (que considera restaurantes de comida escocesa). Por otro tenemos a Stevenson que, en unas líneas de diálogo memorables, le espeta a su perseguidor mientras le enseña las imágenes de un televisor: *"Yo encajo perfectamente [en esta época]. Me siento en casa. El mundo me ha alcanzado y me ha superado. Hace cien años yo era un bicho raro; hoy soy un principiante"*. Es verdad. Jack el Destripador se adapta perfectamente a esta nueva sociedad y se pone manos a la obra de inmediato, en tanto Wells inicia una *love story* bastante previsible con Amy Robins (Mary Steenburgen), la empleada del Banco de Inglaterra a donde Stevenson y él se dirigen para cambiar libras esterlinas por dólares.

La película tiene más encanto que interés. Hay algún chiste más o menos divertido: Wells se presenta a la policía de San Francisco a denunciar a Jack el Destripador presentándose bajo un nombre falso: ¡Sherlock Holmes! Hay algún revés más o menos atractivo: Wells y Amy viajan unos pocos días en el futuro y descubren por el titular de un periódico que ella ha sido asesinada por Stevenson la noche anterior. No hay, en cambio, demasiado empeño en profundizar en semejante meollo. Nicholas Meyer, que debutaba como director con este *film*, se contenta con facturar un producto entretenido, que no es poco. Lo lamentable es que viendo estas películas el espectador seguramente se hará una idea equivocada de la novela, mucho más atrevida y valiente, muy superior a ellas en todos los sentidos. SFW



MONSTERLAND

E·L M·U·N·D·O D·E·L K·A·I·J·U E·I·G·A

POR OCTAVIO LÓPEZ

GAMERA EL MUNDO BAJO EL TERROR

DAIKAIJÛ GAMERA | 1965 | 78'' | NORIAKI YUASA | DAIEI STUDIOS

En la sección "Monsterland" se han logrado reunir las películas sobre las especies animales prehistóricas de gigantesco tamaño. Godzilla, Rodan, Anguirus, Mothra, Gamera y muchos otros viven aquí confinados dentro de unos muros cinéfilos fáciles de admirar.

TORTUGA NUCLEAR Y MUTANTE

En el número 85 de Scifiworld, analizábamos la segunda entrega de la saga de Gamera, la tortuga gigante, y ahora nos vamos a centrar en su origen, en esa primera película de 1965 que en España se tituló ***El mundo bajo el terror***. El argumento del *film* explica cómo, a causa de un conflicto aéreo entre Estados Unidos y Rusia sobre el cielo del Ártico, un avión cargado con una bomba nuclear es derribado, cayendo sobre la superficie polar y provocando una gran explosión. Esto hace que emerja de las profundidades gélidas una gigantesca tortuga, que luego bautizan como Gamera. Este monstruo, ligado a la civilización extinta de la Atlántida, se alimenta de fuego, siendo capaz también de expulsarlo en grandes ráfagas por su boca. Incluso, introduciendo sus patas y cabeza sobre su concha, Gamera tiene la facultad de volar, girando sobre sí misma a gran velocidad. Simultáneamente, Toshio, un niño que ama las tortugas, cree que Gamera es una de sus pequeñas mascotas, que de alguna forma ha crecido de repente y de manera desproporcional. Toshio comienza a gritar a los cuatro vientos que Gamera tiene buenos sentimientos, mientras el monstruo esparce el terror por todo Japón, destruyendo barcos, centrales energéticas y la propia ciudad de Tokio.

Para conocer la curiosa génesis de este proyecto, tenemos que trasladarnos a 1963. Por entonces, la productora Daiei había empezado a preparar una película de bajo presupuesto sobre una invasión de ratas gigantes, para ser filmada en blanco y negro y dirigida por Mitsuo Murayama, responsable, por ejemplo, de la película de ciencia ficción ***Tômei ningen to hae otoko*** (íd., 1957). Se habían construido maquetas a escala donde montones de roedores corretearían sembrando el caos, fabricado algún traje de rata del tamaño de una persona, e incluso se habían filmado unos pocos minutos, de esa película que se iba a llamar ***Dai Gunju Nezura***.

Sin embargo, lo que esparcieron la gran cantidad de ratas acumuladas para el rodaje fue una plaga de pulgas y garrapatas que invadieron a todo el personal, además de una epidemia de gripe. La situación se hizo insostenible, y se tomó la decisión de cancelar el proyecto.

Como ya había una inversión en materiales y maquetas, la productora viró el rumbo de la producción, pensando que resultaría una hábil manera de reciclar todo ese trabajo realizando una nueva película, ésta vez con un monstruo gigante como protagonista. Aclararemos que, por aquel entonces, la Daiei trabajaba dividiendo sus producciones entre películas de clase A, con gran presupuesto y actores reconocidos, y películas de clase B, con menos inversión económica y artistas menos laureados. Así que la nueva película de un monstruo gigante, la primera que se realizada fuera del seno de la Toho, seguiría el mismo enfoque pensando en un principio para la abortada película de las ratas gigantes.

En lo referente a la génesis del propio monstruo, existen dos teorías sobre ella. Por una parte, el presidente de Daiei, Masaichi Nagata, afirmaba que se le ocurrió utilizar a una tortuga gigante cuando, en un viaje en avión, miró por la ventana y tuvo una visión de este animal. Esta historia, que casualmente es totalmente idéntica con lo que contaba Tomoyuki Tanaka sobre cómo originó a Godzilla, se enfrenta con lo que postulaba Tomio Sagisu, fundador de la empresa de anime y tokusatsu P Productions, quien manifestaba que la productora le robó la idea de un guión que estaba preparando para una serie de televisión. En uno de esos episodios que no llegaron a rodarse, se describía la forma de volar de Gamera de idéntica manera a como finalmente se empleó.

Sea como fuere, no debemos olvidar al respecto el simbolismo de la tortuga en la cultura nipona. En las tradiciones mitológicas japonesas, derivadas de las chinas, existen cuatro animales celestiales encargados de proteger la paz del país, y una de ellas, la guardiana del norte, es una tortuga conocida como Genbu, sinónimo también de longevidad, fuerza y sabiduría. Aunque probablemente este significado no esté vinculado directamente a la concepción de Gamera, sí que está en el inconsciente colectivo de los habitantes de Japón. Un extremo por otra parte que Shusuke Kaneko sí que utilizó en su famosa trilogía sobre Gamera de finales de los noventa, conjuntamente con el origen atlántico del titán. Para concluir la creación del monstruo, explicaremos que para bautizarle, se empleó la palabra <<kame>>, que significa "tortuga", añadiéndole el sufijo <<ra>>, que implica connotaciones monstruosas. Y como <<kamera>> tendía a la confusión con los aparatos de tomar fotografías, se cambió la primera letra por una <<g>>, naciendo así Gamera.

Volviendo al desarrollo de ***El mundo bajo el terror***, para la dirección del *film* se recurrió a Noriaki Yuasa, que había debutado recientemente en la productora realizando ***Shiawasa nara te o tatake*** (íd., 1964), un musical protagonizado por Kuy Sakamoto. Para el guion, el presidente de Daiei mantuvo una reunión con su personal, entre los que figuraban el productor Yonejiro Saito y Nisan Takahashi (quien se ocuparía posteriormente de todos los libretos de la saga clásica de Gamera), y les explicó su visión sobre la tortuga voladora, exigiéndoles un guion completo, que realizaron. Especificaremos que el guion original incluía una escena donde el niño Toshio tenía una experiencia onírica con el monstruo, jugando con él, mientras que una escena que si se filmó, con Gamera atacando a dos bailarinas de strip-tease, no llegó al montaje final.

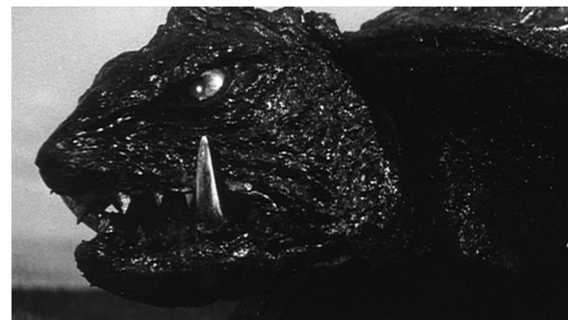
Para los efectos especiales de la película, Daiei contrató a algunos técnicos de la plantilla de Eiji Tsuburaya, el maestro de efectos especiales de la rival Toho. Así, el traje de Gamera fue construido por Kanji y Koei Yagi, las mismas manos que habían construido el primer traje de Godzilla para ***Japón bajo el terror del monstruo*** (Gojira, Ishiro Honda, 1954). Para Gamera, el traje principal usado en la película pesaba cincuenta kilos, si bien se confeccionó uno secundario, para las escenas donde el gigante escupe propano presurizado, y por ello, más pesado debido a las medidas ignífugas que se debían implementar para proteger al actor de su interior. Sin embargo, a la hora del rodaje comienzan una serie de problemas: todos los especialistas que Daiei contrataba para enfundirse el traje, se despedían rápidamente, siendo finalmente Kazuo Yagi quien dio vida al quelonio en su mayor parte. A eso hay que sumar











la explosión de una de las marionetas más pequeñas de Gamera a causa del propano, y que para las escenas del polo norte se trajeron tres grandes bloques de hielo, cubriéndose el decorado con nieve artificial. Para mantener todo el material bien conservado hubo que mantener el escenario a temperaturas glaciales, lo que dificultó enormemente el trabajo del equipo humano.

Hemos comentado la condición de película de segunda categoría con la que se abordó ***El mundo bajo el terror***, y eso es palpable también en su elenco de actores. El de más renombre es Eiji Funakoshi, artista prolífico en la Daiei, conocido especialmente por su papel de Tamura en el drama bélico ***Nobi*** (íd., Kon Ichikawa 1959), y que en la presente interpreta al doctor Hidaka. El resto del elenco es más árido; Harumi Kiritachi, que actúa como la joven Kyoko Yamamoto, solo hizo un par de películas más, mientras que Junichirô Yamashiko, quien interpreta al aguerrido fotógrafo, solo intervino aquí. Un poco más pródigo, con varias películas posteriores que alcanzan los setenta, encontramos al intérprete del joven Toshio, Yoshiro Uchida. Debemos mencionar por supuesto la primera aparición de Koji Fujiyama, quien será el futuro antagonista en ***Los monstruos del fin del mundo*** y que tan buenos momentos ofrecerá, interviniendo aquí de forma más casual (y más heroica).

En cuanto a la película en sí, posee secuencias interesantes, especialmente el segmento inicial, con esa calma tensa previa al accidente nuclear, con los ocupantes del barco contemplando intranquilos los navíos nucleares surcando el cielo, o esos títulos de crédito que van mostrando fragmentos de esa tortuga de 60 metros, ya sea cabeza, garras o su escamosa concha. Por otra parte, podemos ver por primera vez en el kaiju eiga, a los asustados ocupantes de los inmuebles que asolan los monstruos. De igual forma, el mostrar fragmentos ambientados en Nueva York le otorgan un ambiente de evento global a la crisis reptiliana muy interesante. También llama la atención, por su planificación, la parte del vuelo rasante de Gamera al aeropuerto, totalmente arrolladora. Aunque, al contrario que el nacimiento de Godzilla, esta primera película de Gamera está desprovista prácticamente de simbolismos, algo muy evidenciable ya en sus primeros minutos, donde el despertar del monstruo, a causa de la detonación nuclear, es abordado más como un simple resorte del guion, de la misma forma que se utilizó en una de las película más influyentes del kaiju eiga, ***El monstruo de tiempos remotos*** (The Beast from 20,000 Fathoms, Eugène Lourié, 1953) con la que guarda no pocos paralelismos polares, escena del faro incluida. El único atisbo de mensajes sutiles en el *film* es una leve llamada a la convivencia internacional, con la colaboración entre Rusia y Estados Unidos para llevar a buen término el Plan Z, último recurso del país para detener al monstruo. Una solución que, como se comprueba en la secuela, no soluciona el problema sino que lo posterga. Esto nos lleva a otro de los aspectos menos destacables del *film*, y es la sensación de repetición, al observar una segunda mitad donde principalmente asistimos a continuos intentos militares por parar el frenesí de Gamera. Por otro lado, la película lucha entre dos mensajes opuestos, la supuesta benevolencia del monstruo, defendida por Toshio, y la brutal devastación e incineración por parte del gigante de la población japonesa, convergiendo ambas al final de una forma un tanto forzada.

Con todo, ***El mundo bajo el terror*** es una correcta kaiju eiga, a la que le beneficia enormemente el aura de blanco y negro con el que está rodada, sugiriendo vínculos invisibles con la trascendental primera película de Godzilla. Junto con su secuela, la ya analizada ***Los monstruos del fin del mundo***, es la parte de la filmografía clásica de Gamera más interesante. También se puede trasladar esto a la banda sonora, compuesta por Tadashi Yamauchi, alumno de Akira Ifukube. Aunque muy alejado de las creaciones de su maestro para la saga rival, Yamauchi ofrece piezas muy aceptables, como el tema misterioso pero monstruoso de Gamera, o la delicada composición para Toshio, estructuradas ambas de la misma forma, con unas cuatros primeras notas en cada pieza que subrayan la soledad de ambos personajes y refuerzan ese posible vínculo entre ellos.

Conforme la película se estrenó el 27 de noviembre de 1965, la asistencia de la audiencia rebasó las expectativas de Daiei, y sobrevino una buena acogida. Gamera se convirtió en un personaje icónico, e inmediatamente, como ya mencionamos en el número 85 de Scifiworld, Daiei cambió de opinión respecto a estas producciones, realizando una secuela con mucho mayor presupuesto y clasificada dentro de su ámbito más relevante. Así se daba pie a una saga que, con doce películas, a día de hoy aún lucha por emerger. Posteriormente, la distribuidora americana World Entertainment Corporation compró los derechos de la película, y tal como le ocurrió al primer *film* de Godzilla, la primera aventura de la tortuga de ojos luminosos y alarido victorioso se alteró añadiendo nuevas secuencias rodadas en Estados Unidos, estrenándose como ***Gammera The Invincible***. Así, actores como Albert Dekker y Brian Donlevy protagonizaban escenas de debate en el pentágono, las cuales sustituían en algunos casos las secuencias originales japonesas. Por supuesto, también se suavizó el ya sutil mensaje antinuclear, y se demonizó a los rusos como culpables del despertar de Gamera. En 1985, el productor americano Sandy Frank se hizo con los derechos del *film*, y de varias de sus secuelas, como ya vimos en el citado artículo anterior, y las distribuyó en su montaje original con un nuevo doblaje americano. Y, junto con su secuela, ***El mundo bajo el terror*** puede presumir de haberse estrenado en España, en junio de 1967. Aunque hoy en día lo que sobrevive es el insípido doblaje español de la edición VHS de Filmax de finales de los 90, en el que se "rebautiza" erróneamente al monstruo como "Gamela", error que se mantendrá en todas las secuelas lanzadas por esta empresa.

Y en la próxima entrega: ¡Una masa multiforme que se alimenta de polución asola las urbes! ¡Regresa en el siguiente número de Scifiworld a Monsterland para asistir la entrega más ecológica del saurio radiactivo con la película de 1971 ***Godzilla contra Hedorah, la burbuja tóxica***! SFW



STAR WARS

LOS CÓMICS DEL NUEVO UNIVERSO EXPANDIDO

por **Rafael Ruiz-Dávila**

Hace dos números, hicimos un repaso al extenso apartado que los cómics tienen en el llamado universo expandido de Star Wars o, al menos, a lo que antes era el universo expandido. ¿Por qué? Porque tras la venta de la franquicia por parte de George Lucas a la multinacional Disney, la gigante del entretenimiento decidió que, ahora que todo ese universo diegético era suyo, pretendía explotar al máximo las películas y todo lo referente a ello. ¿Y cómo lo hizo? Pues haciendo borrón y cuenta nueva. Decidiendo que las novelas, cómics, juegos… que conocíamos, no pertenecen al "canon oficial", relegándolos a una suerte de "Tierra-2" que diría DC Comics, a un universo paralelo finiquitado y moribundo al que ha denominado **Star Wars: Legends**. De esta manera, ¿ahora nos encontramos que nunca hubo un clon del Emperador Palpatine, jamás existió Mara Jade, Chewbacca no murió en la invasión de los yuuzhan vong y no nació un Ben Skywalker? Bueno, esos cómics, esas historias no desaparecerán, ni de nuestras cabezas ni de nuestras estanterías, está claro. Más bien, quedarán relegadas a historias de otro universo Star Wars, algo parecido a lo que ocurría con la nueva generación de películas de Star Trek (sí, hemos sacado temas trekkies en un artículo de Star Wars): Un nuevo universo paralelo se forma y unos hechos siguen ahí, pero no se seguirán contando historias en él, sino que se explorará de nuevo esa galaxia muy muy lejana… cosa que a quien escribe esto le parece fantástico. No siempre puedes redescubrir un universo que te gusta… sin perder todo lo anterior.

Así, desde abril de 2013, todo lo que se ha ido produciendo, queda anclado en el Nuevo Universo Expandido, llamado ahora **Star Wars: Canon**. Solo las películas quedan como nexo, y las últimas ***Clone Wars*** son el único producto "entre-universos"; pero la serie animada de televisión ***Star Wars: Rebels***, la novela **Star Wars: Consecuencias**, las novelas dedicadas a los personajes clásicos (**El arma de un Jedi**, **La huida del contrabandista**, **Blanco móvil**) y la dedicada a los personajes de la nueva película (**Antes del despertar**), el próximo *film* ***Rogue One***… pertenecen al nuevo universo. Y lo mismo pasa con los nuevos cómics. En España se empezaron a publicar tres series: **Star Wars**, **Darth Vader** y **Princesa Leia**. Las tres están ambientadas en la Era de la Rebelión (ver más abajo) y además son inmediatamente posteriores al final del ***Episodio IV: Una Nueva Esperanza***. Dos series más se unieron a éstas: **Lando** e **Imperio Destruido**. El primero desarrollado en los tres primeros años posteriores a la Batalla de Yavin (***Episodio VI: El Retorno del Jedi***), es decir, en la Era de la Rebelión; y el segundo, empieza justo en la Batalla de Yavin y se extiende a la llamada Era de la Nueva República.

Así, las series de comicbooks dedicadas al Nuevo Universo Expandido, que podemos leer en nuestro país, a través de la editorial Planeta serían:













STAR WARS

Tiene lugar justo después del ***Episodio IV: Una Nueva Esperanza***, y podríamos considerarla la serie central del nuevo universo expandido, estando más centrada en los protagonistas originales. Escrita por Jason Aaron y dibujada por John Cassaday. El annual fue escrito por Kieron Gillen.

DARTH VADER

Otra serie regular que tiene lugar justo después del ***Episodio IV: Una Nueva Esperanza***, en la que seguimos a Darth Vader mientras contrata a una mercenaria y sus dos droides asesinos (un claro remedo de C-3PO y R2-D2). Entra en *crossover* con la serie anterior en sus números 13, 14 y 15, además de un *one-shot*, llamado **Vader Down**. Escrita por Kieron Gillen y dibujada por el español Salvador Larroca.

PRINCESA LEIA

Miniserie de cinco números en la que seguimos a la Princesa Leia y a Evaan Verlaine, una despampanante piloto rubia, a salvar a los últimos supervivientes del planeta Alderaan, de las garras de los rescoldos del destruido Imperio. Su número uno fue el cómic más vendido el mes que salió a la venta en EE.UU. Escrita por Mark Waid y dibujada por Terry Dodson.

IMPERIO DESTRUIDO

Otra miniserie, esta vez de cuatro números, que comienza en la misma fiesta de celebración de Yavin junto a los Ewoks. Aunque vemos a Han y Chewbacca como personajes recurrentes, los protagonistas son Shara Bey y Kes Dameron, una piloto rebelde y su marido soldado rebelde, que además resultan ser los padres del piloto y co-protagonista de ***El Despertar de la Fuerza***: Poe Dameron. Escrita por Greg Rucka.

LANDO

Miniserie de cinco números en la que somos testigos de las aventuras de Lando Calrissian, probablemente el único personaje que puede disputarle a Han Solo el papel de "personaje más molón" de la saga, justo antes de que se convirtiera en Barón Administrador de la Ciudad de las Nubes del planeta Bespin. Escrito por Charles Soule y dibujado por Alex Maleev.

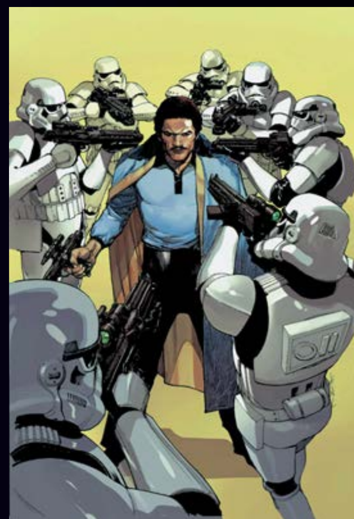
Recientemente, además, comenzó la serie **Kanan**, dedicada al líder rebelde y jedi de la serie de animación ***Rebels***, donde seremos testigos de la juventud del jedi cuando era padawan, su supervivencia a la Orden 66 (***Episodio III: La Venganza de los Sith***) y su huída de Darth Vader y el Imperio.

Entre los próximos cómics del nuevo universo expandido encontramos diferentes títulos que explorarán el universo expandido de Star Wars. Para entenderlo mejor haremos un esquema dividido en "Eras", para situar los cómics del llamado **Star Wars Canon**:

















ERA DE LA ASCENSIÓN DEL IMPERIO
(Tiene lugar entre 32 y 7 años antes de ***Star Wars Episodie IV: Una Nueva Esperanza***):

29 BBY
Star Wars: Obi-Wan & Anakin #1-5

20 BBY
Darth Maul: Son of Dathomir #1-4

12 BBY - 4 ABY
Story Before the Force Awakens (adaptación en webcomic de la trilogía original por parte del koreano Hong Jac-ga) #1-34

ERA DE LA REBELIÓN
(Tiene lugar entre 6 años antes y 4 años después de ***Star Wars Episodio IV: Una Nueva Esperanza***):

5 BBY - 4 BBY
Star Wars Rebels Comic Strips (publicadas mensualmente en la revista STAR WARS: REBELS, en sus versiones británica y estadounidense)

5 BBY y flashbacks de 19-18 BBY
Star Wars: Kanan: The Last Padawan #1-6 / Kanan: El Último Padawan

29 BBY y flashbacks de 19 BBY
Star Wars: Kanan: First Blood #7-9

0 BBY - 4 ABY
Star Wars: The Original Trilogy: A Graphic Novel

0 ABY
Star Wars: Princess Leia #1-5 / Princesa Leia

Star Wars: Chewbacca #1-5



0 ABY - 3 ABY con flashbacks de 11-10 BBY
Star Wars #1-20 (serie regular) y Annual 1 / Star Wars

0 BBY
Star Wars: Darth Vader #1-15 (serie regular) y Annual 1 / Darth Vader

Star Wars: Vader Down #1-6 con un one-shot y correspondencia a Star Wars #13-14 y Darth Vader #13-15 (crossover de seis números entre las series Star Wars y Darth Vader)



0-3 BBY
Star Wars: Lando #1-5 / Lando

ERA DE LA NUEVA REPÚBLICA
(Tiene lugar entre 4 y 34 años después de ***Star Wars Episodio IV: Una Nueva Esperanza***):

4 ABY
Journey to Star Wars: The Force Awakens: Shattered Empire #1-4 / Imperio Destruido

Star Wars Special: C-3PO one-shot

ERA OF THE FIRST ORDER AND THE RESISTANCE
(Tiene lugar aproximadamente 34 años después de ***Star Wars Episodio IV: Una Nueva Esperanza***):

Aprox. 34 ABY
Star Wars: Poe Dameron

Notas:

BBY: Before Battle of Yavin (Antes de la Batalla de Yavin, ***Episodio VI: El Retorno del Jedi***)

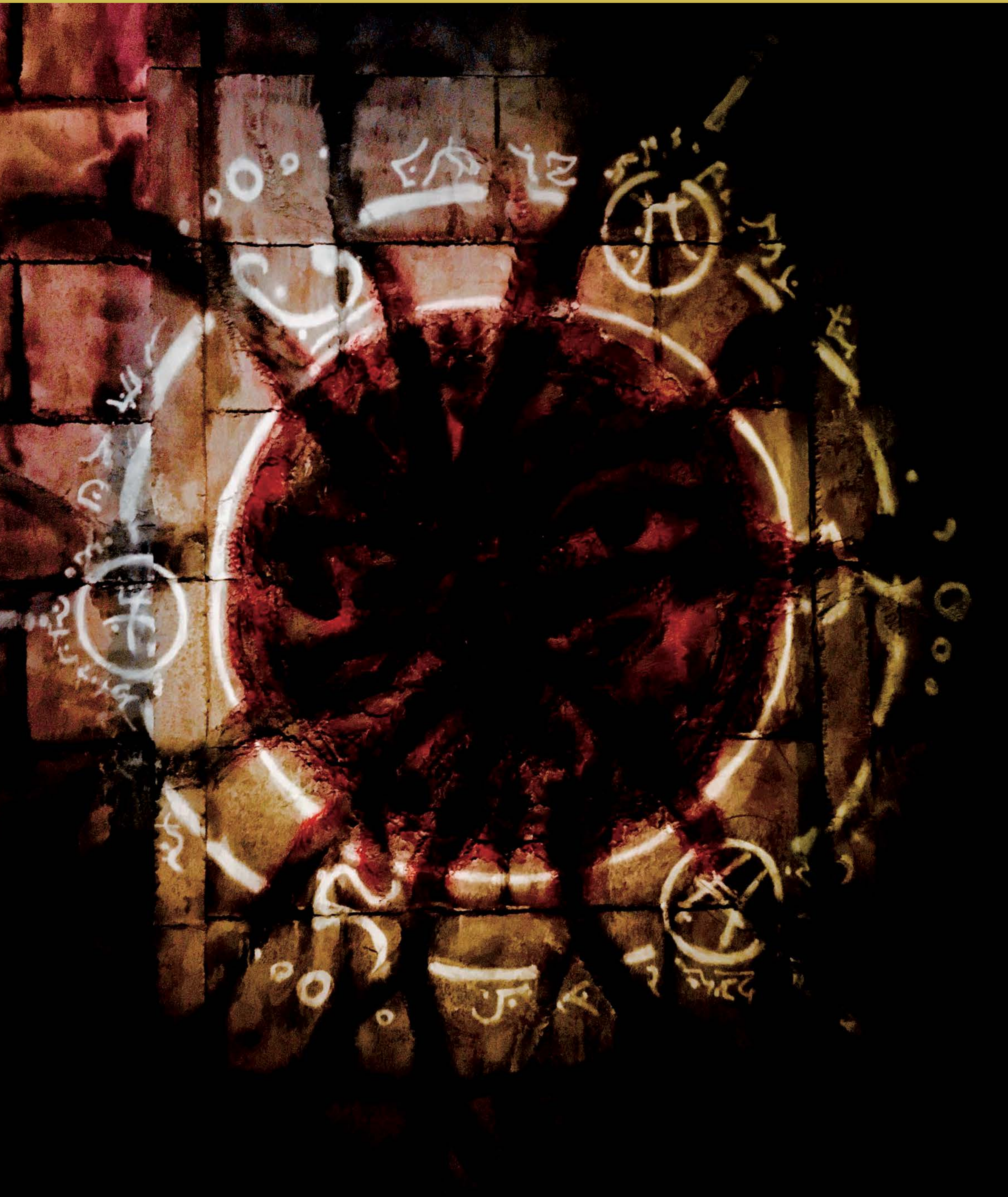
ABY: After Battle of Yavin (Después de la Batalla de Yavin, ***Episodio VI: El Retorno del Jedi***)











LA CRIATURA

LOVECRAFT INTERACTIVO

por **Miguel Martín Cruz**

Si hace unos meses reseñábamos desde estas mismas páginas el estreno de ***Invocando a Poe***, obra de teatro interactivo enmarcado en el género de horror, ahora nos toca hablar de la nueva propuesta de su equipo creativo. Se titula ***La Criatura***, está relacionado con los mitos lovecraftianos y se trata del *escape room* más original de la temporada.

Los chicos de Creaciones Interactivas ya nos han regalado hasta el momento cinco inolvidables aventuras, cinco obras de teatro en las que el espectador cobraba protagonismo para hacer evolucionar la trama. Primero fue ***La pensión maldita***, luego ***El psicópata***, después ***El coleccionista del mal***. Con ***Última posesión*** lograron consagrarse por fin como referente de una nueva forma de ocio en Madrid, y con ***Invocando a Poe*** no han hecho sino potenciar todos aquellos elementos que les diferencian y les definen: aventuras en primera persona, magia, trama terrorífica, ambientación, actores creíbles, efectos visuales…

Todavía con ***Invocando a Poe*** en cartel, desde Creaciones Interactivas han decidido lanzar una propuesta alternativa que mantiene intactos todos estos elementos diferenciadores. Lo extraño es que, para la ocasión, se han alejado de la obra teatral propiamente dicha para sacarse de la manga un originalísimo *escape room*. El lector que haya asistido a algún show de escapismo se preguntará cómo es posible que en un espectáculo de estas características haya espacio para efectos especiales, una trama que evoluciona o la presencia de actores. Todo ello tiene una explicación: ***La Criatura*** no es un *escape room* como los demás. Nos lo explica nuestro confidente habitual Raúl de Tomás, director de Creaciones Interactivas y guionista de cada uno de sus espectáculos. *"En nuestra propuesta de juego, no tienes que moverte ni tocar nada. Es un concepto nuevo de juego para escapar de una habitación. Te verás inmerso en la historia nada más entrar y serás guiado por los actores para resolver los enigmas que plantea* ***La Criatura*** *si quieres evitar ser devorado. En los demás escape rooms estas sólo, con tu grupo, sin actores, y te tienes que buscar la vida para salir de la habitación. Nosotros queríamos, en nuestra línea, innovar respecto a lo que ya se hace. No por originalidad si no porque teníamos que concebir una actividad en el mismo espacio donde se desarrolla el espectáculo de Terror y Magia:* ***Invocando a Poe*** *y por ello el concepto debía ser distinto. Además después de asistir a varios escape rooms nos dimos cuenta de que les faltaba la parte de show, de teatro, de inmersión que nosotros le hemos aportado. Y así nació* ***La Criatura****"*.

Lo primero que llama la atención de La Criatura es su cuidada puesta en escena



Lo primero que llama la atención de ***La Criatura*** es su cuidada puesta en escena, sobre todo si tenemos en cuenta que comparte estancia con la obra que se representa en el mismo lugar y de la que ya dimos cuenta en números pasados de la revista, ***Invocando a Poe***. Así, los jueves, viernes y sábados esta habitación es la antesala a una perturbadora sesión de espiritismo, mientras que los miércoles y domingos se viste de fría prisión de piedra con un inmenso portal interdimensional abierto justo en el medio. "*Los chicos de Simbiox FX*", nos cuenta Raúl, "*entendieron en seguida la propuesta y concibieron esa celda de piedra donde están encerrados los jugadores, las puertas que son evocadoras y aterradoras así como la creación de un*







portal a otros mundos que abrió torpemente el Profesor Luna permitiendo así la entrada de ***La Criatura***". El profesor Luna, personaje recurrente en los shows de la compañía al que da vida el propio Raúl de Tomás, vuelve a la carga con su cinismo habitual y acompañado de nuevo por su lacayo Lázaro, interpretado por Alex Tormo. Y es que entre Lázaro y el profesor Luna, también conocido como Mr. Macabro, existe una extraña y malsana química a la que no es ajena cualquier espectador que tenga el placer de verlos trabajar juntos. "*La química entre el Profesor Luna y Lázaro nació con su resurrección en* **El Coleccionista del Mal***, y afortunadamente no se ha perdido. No sé si repetiremos personajes. La verdad es que estaría bien refrescar el imaginario. No lo descarto*". La presencia de ambos vincula directamente ***La Criatura*** con otras obras de Creaciones Interactivas, convirtiendo este scape room en un jalón más de la mitología creada alrededor de ambos personajes. Quizás por ello quien asiste a ***Invocando a Poe*** se siente atraído por una nueva aventura comandada por los mismos actores y creadores, aunque la dinámica sea completamente diferente. "*Sí que es verdad que aquellos que vienen a ver* ***Invocando a Poe*** *tiene curiosidad y viene después a jugar. Pero creo que esta actividad tiene su público y se ha puesto de moda. Nosotros queremos aportar nuestro grano de arena desde el punto de vista del terror en vivo*".

Si en ***Invocando a Poe*** todo el argumento gira alrededor de la figura del autor de **El cuervo**, ***La criatura*** posa la mirada en otro de los más reconocidos escritores del género de terror: H. P. Lovecraft. "*Como amantes del terror, Lovecraft era una baza que nos teníamos guardada para usarla como ambientación de alguna de nuestras propuestas escénicas. Y este era un buen motivo para darle el lugar que se merece. El hecho que plantea un escape room de huir de una amenaza, era genial para dar cabida a un primigenio encerrado por error y que quisiese comerse a los jugadores. Y por eso recurrimos al*

La criatura posa la mirada en otro de los más reconocidos escritores del género de terror: H. P. Lovecraft

universo de Lovecraft, además no hay ningún escape room de terror con actores y queríamos ser los primeros". En ***La Criatura*** no hace falta que el jugador sea excelso conocedor de la obra del escritor de Providence, aunque lo cierto es que solo ellos captarán todos los guiños que se hacen a la mitología que rodea sus relatos (por ejemplo, ese extraño dialecto con el que se invoca a la criatura…). Términos como Necronomicón o ghoul son recurrentes durante el show, aunque no conocerlos de antemano tampoco imposibilita el juego. Con ello, Raúl de Tomás rinde homenaje a uno de los grandes de la literatura de horror. "*¿Mi relato favorito de Lovecraft? Uff, es difícil. Me encanta* ***El sabueso****, por supuesto.* ***Desde el Más Allá****, también merece una adaptación teatral interactiva, jajaja!*". Una de las sorpresas que esconde este *escape room* es la apariencia de la criatura a la que hace referencia el título del espectáculo. "*La apariencia del Ghoul fue una propuesta de nuestros nuevos colaboradores y creadores de toda la escenografía y ambientación: Simbiox FX. Yo les comenté que sería un demonio con forma humanoide y ellos, como conocedores de Lovecraft, crearon para nosotros la Criatura que se puede ver en el show. Me encantó desde el comienzo. Todo el trabajo de Simbiox ha sido excelente*".

La criatura ha atravesado el portal interdimensional abierto irresponsablemente por Mr. Macabro, y ahora se encuentra encerrada en los dominios del insigne profesor. Aunque mantenida a raya por sus artes mágicas, el profesor Luna debe alimentar al aterrador ghoul para que no desate toda su fuerza destructora que pueda provocar incluso el apocalipsis… Para apaciguar a la bestia, Mr. Macabro ha reunido a un grupo de valientes que intentarán aplacar la ira de la criatura descifrando una serie de enigmas o, en caso de fallar en sus pretensiones, alimentándola con sus propias vidas… La dinámica del *escape room* está clara: para escapar sano y salvo (y cuerdo) de la habitación, hay que conseguir el mayor número de amuletos resolviendo tantos enigmas como sea posible. "*Como todo juego lo hemos tenido que testar y mucho. Porque la dinámica era difícil de lograr. Os confieso que hemos tenido que bajar la dificultad de los enigmas para que el grado de éxito fuese mayor. Pero ahora ya hemos conseguido un equilibrio. Y con que seas un poco espabilado sobrevivirás…*". Uno de los aciertos de este *escape room* es que combina una mecánica de juego individual en el que primero debes velar por los intereses de tu propio grupo, con una fórmula cooperativa en el que todos los participantes deben echar una mano para la resolución de enigmas conjuntos. "*Necesitábamos pruebas o enigmas que se pudiesen resolver en grupo pero mediante la deliberación, sin hacer ninguna acción física complicada. Y eso nos llevo a que los enigmas planteados por* ***La Criatura*** *fueran de lógica, ingenio y razonamiento*", explica Raúl.

Después de disfrutar de todas sus obras de teatro interactivo y de escapar con éxito de las garras de la criatura en su nuevo *escape room*, solo nos queda esperar ansiosos cuales serán los siguientes pasos de Creaciones Interactivas. "*Uff, cuesta mucho sacar adelante cualquier proyecto nuevo. Mucho esfuerzo, inversión (que no existe) e ideas. Pero tenemos un par de sueños por cumplir. Siempre relacionados con la innovación en el campo del terror… Y hasta aquí puedo leer… ¡que luego nos copian!*", nos dice Raúl entre risas.

Sea cual sea el camino que sigan a partir de ahora, por nuestra parte se han ganado la confianza suficiente para que les sigamos sin hacer preguntas. Al fin y al cabo el horizonte estará repleto de criaturas innombrables a las que hacer frente. SFW



ENTREVISTA CON HUGO MARTIN ARTISTA CONCEPTUAL DE DOOM

Creador gráfico de sueños multidisciplinar

por **Luis M. Rosales** - traducción **Antonio Márquez Molinero**

Se podría decir que la profesión del artista conceptual es de lo más ingrato, pues después de una inmensa cantidad de trabajo, rara vez la gente de a pie suele asociar su genialidad con el producto final, bien sea en la sala de un cine o en la pantalla de un ordenador. Unos pocos escogidos son capaces de dejar su impronta y Hugo Martin es uno de ellos, así lo atestigua su buen hacer en filmes como ***Los Vengadores***, ***Percy Jackson y el mar de los monstruos***, ***The Dark Tower*** (que iba a dirigir Ron Howard), ***Pacific Rim*** y más recientemente en la esperadísima nueva entrega del videojuego ***Doom***, por la cual tuvimos la oportunidad de entrevistarle.

Empezaste tu carrera para *MTV Animation* y rápidamente diste el salto a los videojuegos como *freelancer*. ¿Puedes contarme donde nació tu pasión por la ilustración?

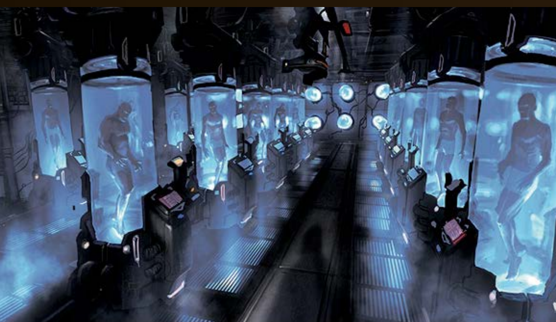
Como la mayoría de los críos dibujaba mucho cuando era pequeño. Tuve suerte de que mi madre nutriera mi interés por el arte proporcionándome profesores privados a lo largo de toda mi adolescencia e infancia. Los profesores me introdujeron a una edad muy temprana dentro de la técnica de la ilustración y la caricaturización. Uno de los profesores en particular, el señor Raphael de Soto, tenia una biblioteca enorme de libros que el me permitía investigar de forma regular. Los trabajos de NC Wieth, Norman Rockwell, Frank Frazetta, John Singer Sargent y artistas contemporáneos



del retrato como John Howard Sanden y Raymond Kinstler dejaron una gran impresión en mi. En casa, en la habitación de mi hermano mayor los pósters de los grandes álbumes del heavy metal tardío de los 70s y el temprano de los 80s fueron también una gran fuente de inspiración (Tan sólo pensaba que eran los mejores). Y luego estaban los cómics. Aunque no conocía muchos artistas por su nombre, en aquel momento pensaba: *"qué increíble sería poder dibujar algún día tan bien como ellos"*. Un objetivo que aún sigo intentado alcanzar. Continué desarrollándome como artista durante todo el instituto y luego en la universidad. El nivel en Bellas Artes es lo que hace que un joven diseñador determine qué disciplina quiere marcarse como propósito. Para mi fue el arte conceptual con énfasis en el diseño de producto. El arte conceptual me permitió mezclar mi amor por todo lo perteneciente a la cultura pop con mi pasión por la ilustración y el diseño industrial, en particular el diseño de automoción.

Háblame sobre las diferencias entre trabajar en un videojuego o en una película.

Son muy parecidos. Una película es como una versión muy condensada de un videojuego. Los retos son los mismos para un diseñador,







sólo que es mucho más rápido en una película. En lugar de tres años para un juego se ha de hacer en 8 meses para una película.

Pierdes más tiempo cuando diseñas un personaje para un videojuego ya que el espectador podrá ver el personaje en cualquier posición que él elija. Debes tener en cuenta cada uno de los ángulos y rematar bien cada detalle del diseño. No hace falta decir que para la producción de una película no hace falta hacerlo ya que en una película has de ver el personaje una hora en pantalla mientras que en un videojuego te pasas 100 horas con el personaje. Aunque al final ambos son importantes, ninguno por encima del otro.

En los videojuegos además has de considerar el "gameplay". Cada personaje u objeto que has diseñado sirve a un propósito; es una pieza de un puzzle en la entera experiencia del juego.

Solo porque algo parezca "guay" nunca es suficientemente bueno: parece guay y sirve a las necesidades del proyecto, eso es lo que más importa en ambos medios.



Aprendes con cada trabajo del que formas parte y esas lecciones es lo que te llevas

Durante tu tiempo en los estudios Blur trabajaste en diferentes producciones, desgraciadamente algunas de ellas nunca vieron la luz como *Heavy Metal la película* o *Almurich.* ¿Puedes hablarme de esto y de como es trabajar tan duro para una producción que al final no se ha realizado?

Es decepcionante pero aún así satisfactorio hacer todo el trabajo de verdad para el proyecto; así que no siempre es una absoluta pérdida. Cuando un proyecto se cancela significa que el publico no quiere ver el trabajo que tu y tu equipo habéis producido pero al final es mas la experiencia tenida en tu puesto que ver el resultado final. Aprendes con cada trabajo del que formas parte y esas lecciones es lo que te llevas, lo que te hace mejor diseñador para el siguiente trabajo independientemente de si es la película o el juego convertido en un producto final en manos del consumidor; aún es divertido, una experiencia valiosa.

Después de que tu carrera se catapultáse y empezases a trabajar en grandes producciones como *Los Vengadores*, *Percy Jackson* o *Pacific Rim.* ¿Cómo ha sido para ti?

¡Ha sido genial! Un sueño hecho realidad. Todo lo que hice hasta este punto en mi carrera era satisfactorio a su manera; pero aquellos largos y pesados proyectos, era increíblemente excitante ser parte de ellos. Tuve que construir relaciones laborales con gente que admiraba desde hacía años añadiendo mi contribución al proyecto codo con codo con ellos. Aprendí un montón sobre mis habilidades y sobre cómo trabajar desde dentro de una gran producción y hacerlo con éxito. En cualquier trabajo intento absorber todo lo que puedo de la gente que me rodea, en la universidad tienes tus instructores, en un proyecto tienes a tus iguales para aprender. Es una gran experiencia y es difícil no salir sin haber crecido como persona y como diseñador. Estoy muy agradecido por las oportunidades que he tenido a lo largo de mi carrera.

Y para la no producida *Torre Oscura* también, podrían tus diseños ser usados para la recientemente anunciada película?

Normalmente cuando un nuevo director llega, por norma general, quiere poner su sello en el film son su propia gente; si el guión cambia quizás signifique que la escena en la que contribuíste no permanezca en la película. Así que es posible, pero ninguno de los trabajos que realicé permanecerán en el producto final.









¿Cuál fue tu mayor reto al trabajar en *Doom*?

Creo que el mayor reto es asegurarse de que ***Doom*** sea fiel al original, pero que siga siendo actual y nuevo. Aún te ha de hacer sentir como una moderna experiencia de juego "Triple A" sin perder de vista que es un ***Doom***.

La clave fue establecer pronto los pilares de aquello de lo que va ***Doom***: movimiento, color, gore, combate. Lleva un poco de acierto error identificar con claridad lo que funciona y lo que no para tu juego. Puedes aprender tanto de las cosas que no haces en el juego como de los elementos que has probado para tener más éxito.

El humor fue lo más grande para nosotros. Supimos desde el principio que no tomárselo en serio era el camino a seguir. Hay un tinte de humor en todo el ***Doom***. No intentamos ser divertidos pero todo está hecho con un guiño y una sonrisa. Todo es exagerado y poco estilo cómic. Ese era el toque que sentimos le era fiel al ***Doom*** original.

Creo que el mayor reto es asegurarse de que Doom sea fiel al original, pero que siga siendo actual y nuevo

Una vez los filtros o pilares del juego estaban establecidos, se hizo mucho más fácil generar contenido que realmente encajase en nuestro juego y te hiciera sentir como un ***Doom***. No siempre es fácil llegar a ese punto pero fue una experiencia con recompensa, especialmente ahora que tenemos gente para ver cómo prueban el juego y la reacción que les provoca. Escuchar gente decir *"¡Esto es un **Doom** de verdad!"* significa que hicimos bien nuestro trabajo.

¿Puedes describirnos como es tu preparación para un trabajo de este tipo?

Realizo investigación tanto como puedo durante todo el desarrollo del proceso. Esa investigación es en todas las áreas del juego: cómics, libros, películas, videojuegos; nuevos y viejos. Estar preparado para el día a día en un estudio de videojuegos va sobre estar informado. Quieres estar tan informado como sea posible para que puedas tomar la mejor decisión ante cualquier problema que tú y tu equipo estéis intentando resolver ese día. Una gran parte de mi trabajo es recoger tanta información como pueda sobre lo que el equipo está haciendo, qué juegos les gustan, películas, etc. Sincronizarme con mis compañeros desarrolladores, entender sus referentes y meterme en sus influencias nos ayuda a meternos en la misma página como un equipo. También comparto cualquier fuente relevante de inspiración que pueda tener con ellos. Cuando estamos todos sincronizados las reuniones van un poco más rápidas, las decisiones se toman más pronto, generalmente con un resultado más positivo.

Hemos visto algunos diseños increíbles que mezclan tecnología con biología; déjame saber sobre la concepción de ese tipo de organismos.

La mezcla de tecnología de vapor avanzada con demonios es uno de los pilares del diseño visual de la franquicia ***Doom***. Es una parte del juego desde el primer ***Doom***. Hemos insistido en la ficción detrás de estas creaciones para el nuevo ***Doom***. Los demonios blandiendo tecnología que ves en nuestro juego son una creación de la U.A.C. una poderosa comparación tecnológica que se ha propuesto armar demonios bajo directa influencia del Infierno. No toda la U.A.C. es corrupta pero las partes que lo son muy de película de serie B. Todo es parte de ese guiño sonrisa para la audiencia que he mencionado antes. ***Doom*** va de pasarlo bien, cadáveres sangrientos con propulsores y lanzamisiles gemelos en sus hombros es el tipo de cómic divertido que pensamos encaja con lo que la gente quiere de un ***Doom***. SFW





por **Domingo López**

CINE ASIÁTICO

GODZILLA VUELVE A RUGIR

El rotundo éxito del Godzilla dirigido por Gareth Edwards vino a demostrar dos cosas que no mucha gente podría tener claras: primero, que una producción norteamericana protagonizada por el archiconocido lagarto radiactivo pudiera resultar tan provechosa para las taquillas internacionales tras los años de letargo a los que fue sometida la franquicia tras el discutible intento de Roland Emmerich por occidentalizar a la criatura, cambiando radicalmente su iconográfico aspecto. Y segundo, que el público sigue esperando ver más películas de Godzilla, fieles al espíritu del personaje, con su destrucción urbana, su aliento radiactivo y una buena cantidad de titánicos némesis a los que enfrentarse.

Era lógico que los avispados dueños de Godzilla, la productora Toho, pusieran en marcha un plan similar al que llevaran a cabo poco después del estreno de la cinta de Emmerich. Esto es, demostrar al mundo que ellos saben mejor que nadie manejar la franquicia y, de paso, sacar partido de la renovada popularidad del personaje. Seis películas de Godzilla estrenó la Toho tras el *blockbuster* del alemán y, pese a lo pretendido, prácticamente ninguna de ellas tuvo repercusión fuera de las fronteras niponas. La que más cerca estuvo de lograrlo fue ***Godzilla 2000*** (Takao Okawara, 1999), distribuida internacionalmente por Sony en una versión alterada que aligeraba el montaje y cambiaba los diálogos del filme con intención jocosa. Salvo los fans acérrimos del género, el resto del público recibió la propuesta con bastante indiferencia.

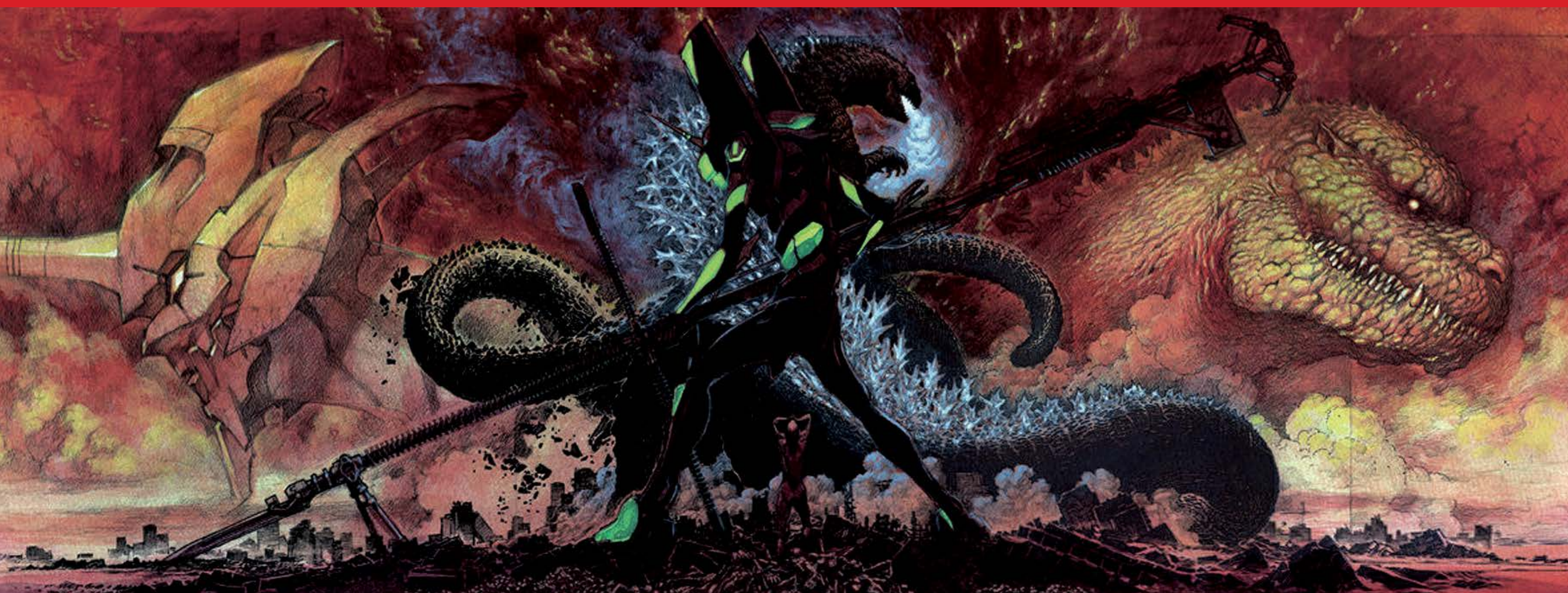


No sería hasta el año 2004 que los propietarios del reptil atómico decidieran aportar algo de novedad a la saga. Iba a ser el enfant terrible del fantástico japonés, Ryuhei Kitamura (que había deslumbrado al fandom mundial con la cinta de katanas y zombis ***Versus*** y que llegaba de enlazar triunfo tras triunfo en taquilla) el encargado de aportar sangre nueva a una fórmula que no terminaba de ser exportable en el nuevo milenio, muy lejos ya de la época en la que los monstruos gigantes japoneses hacían su agosto en los autocines norteamericanos. La cinta pretendía ser el paradigma del kaiju cinema, recuperando el espíritu de aquellas películas setenteras, en las que la acción sin descanso enmascaraba con fortuna sus carencias narrativas. La película, como se esperaba, fue una explosión de cultura pop, una cinta que hizo las delicias de los fans, pero que, sin embargo, resultaba escasamente accesible para un público generalista poco acostumbrado al delirio del género. Lamentablemente, no resultó el mejor homenaje para el 50 aniversario de Godzilla: la recaudación quedó bastante por debajo de su desmesurado presupuesto y los espectadores cayeron a niveles inéditos desde la crisis de la saga en los 70. Resultado: Godzilla, su aliento radiactivo, su traje de goma y sus maquetas de cartón piedra fueron escondidos en un cajón del que ya solo saldrían gracias al empeño de Gareth Edwards y la gente de Legendary Pictures.

Y la historia se repite. Ahora mismo no sólo hay previstas dos secuelas norteamericanas de ***Godzilla*** (la primera de ellas, dirigida de nuevo por Edwards y una segunda que pretende versionar ese clásico del despiporre kaiju llamado ***King Kong contra Godzilla***) sino que los japoneses tienen ya a punto de estreno su propio *reboot* de la saga: ***Shin Godzilla*** (que literalmente significa "el nuevo Godzilla") o ***Godzilla Resurgence***, como será internacionalmente conocida.

Tras las cámaras, un dúo de realizadores de lujo: Hideaki Anno y Shinji Higuchi, ambos bien conocidos por los otaku por haber sido los artífices de Neon Genesis Evangelion, obra magna de la ciencia-ficción nipona. No solo eso, Shinji Higuchi es uno de los diseñadores y coordinadores de efectos especiales más importantes del cine japonés. Formado en el equipo de la Toho, ya trabajaría en los efectos de ***Godzilla 85*** (1984) para pasar poco después a hacerse cargo de la supervisión del departamento de F/X de Tsuburaya. Ha trabajado ocasionalmente en los últimos filmes de Godzilla, aunque su obra más importante llegó con la nueva trilogía de cintas





de Gamera, estrenadas en la década de los 90, y que aportaron a la tortuga espacial un aspecto mucho más terrorífico y amenazador, inédito hasta el momento en la serie.

Con un estreno previsto para el 29 de Julio de este año, la producción ha hecho gala de un hermetismo que ha impedido que se filtren detalles argumentales de la misma. El teaser tráiler ni siquiera ha aportado pistas del aspecto actual del monstruo (que sí hemos podido apreciar en los teaser posters de la película, en los que Godzilla parece bastante fiel a su diseño original) centrándose en estampidas humanas a pie de calle, con lo que es posible que la cinta nos ofrezca un punto de vista diferente de la historia. Lo que sí sabemos a ciencia cierta es que la película se ha rodado con abundancia de diálogos en inglés (una de las actrices, Satomi Ishihara, manifestó lo complejo que le resultó llevar a cabo su papel debido a su escasa fluidez en la lengua de Shakespeare) y que el tamaño de la criatura será el mayor hasta la fecha.



Esta nueva película, y pese a la competencia del cine americano a este respecto, no va a dejar de lado la idea clásica del actor dentro de un traje de goma, un concepto que acompaña a Godzilla desde su primera película, allá por 1954. Mucho ha llovido desde entonces, y aún así los fans del tokusatsu no aceptan a las criaturas gigantes completamente hechas por ordenador, ya que restan espectacularidad a las escenas de combate. Ese nuevo Godzilla combinará la técnica clásica del disfraz con complejos animatronics, sin descartar secuencias realizadas en CGI en momentos puntuales.

Para aportar melodía a la sinfonía de la destrucción, un gran conocido de los fans del anime y el cine asiático: Shiro Sagiru, que no solo compuso la banda sonora de las diversas encarnaciones de Evangelion, sino que fue también autor de la partitura de series de TV como ***Nadia, el Secreto de la Piedra Azul***, ***Ranma ½***, ***Bleach o Macross 2***, así como de películas como ***Musa, the Warrior*** (parte de la cual sería reciclada por Wong Kar-Wai en ***The Grandmaster***), ***Casshern*** o la versión en imagen real de ***Attack on Titan*** (2015).

Queda muy poco para que seamos testigos de esta nueva encarnación de Godzilla. Toda la maquinaria promocional de la Toho se ha puesto en marcha (incluido un *cross-over* Godzilla-Evangelion virtual que algunos confundieron con el anuncio de una futura versión cinematográfica) y es muy probable que el aliento radiactivo de nuestro lagarto favorito cruce el océano hasta nuestras pantallas gracias a alguna distribuidora multinacional. Le estaremos esperando.

KAIJU! CUADERNO DE CAMPO

Por segundo año consecutivo, el Festival Nits de Cinema Oriental de Vic (Barcelona) ha abierto un Verkami para apoyar la publicación de un nuevo libro dedicado a un género del cine asiático. Si el año pasado le tocó el turno al insólito mundo del western oriental del libro **Wild Wild East**, este año nos presentan la futura publicación de un cuaderno de campo dedicado al kaiju eiga, el cine de monstruos japonés, con Godzilla y Gamera en cabeza de cartel de este titánico bestiario.

Los autores del libro son Eduard Terrades, experto en cine japonés autor de diversos libros y miembro de CineAsia, y Carles Gañarul "Ganya" que se encarga de las hiperrealistas ilustraciones originales de la publicación. Además de las fichas de los monstruos más conocidos del género con sus características ilustradas, el libro contiene numerosos artículos, filmografías, carteles originales y colaboraciones de grandes conocedores de este género, como son Ángel Sala, director del Festival Internacional de Cine de Sitges, autor del prólogo, Jordi Sánchez Navarro, Marc Bernabé, Oriol Estrada, Manuel Valencia, Damon Foster, Domingo López, Ricardo Reparaz, Jorge Endrino, Enrique Garcelán...

Podéis encontrar más información sobre el libro, y las diversas recompensas que se enviarán a los colaboradores del Verkami en www.verkami.com/projects/14545. SFW



ONDAS GRAVITACIONALES EN ESPAÑA

por **Alfonso Merelo**

En febrero, concretamente el jueves 11, surgió la noticia que afirmaba que se había dado por probado la existencia de ondas gravitacionales. El profesor Einstein ya las predijo en su modelo teórico de la Relatividad General. Su teoría no tenía sentido sin algo que uniera el universo y por eso intuyó que debería haber alguna cosa, que denominó ondas gravitacionales –aunque el nombre no es suyo sino de Poincaré que teorizó sobre las mismas–. Aún así, el físico no está totalmente de acuerdo con su existencia hasta que en 1918 corrige su error de formulación y presenta la fórmula del cuadrupolo relativista que describe el ritmo al que las ondas gravitacionales son emitidas desde un sistema de masas basado en el cambio de momento del cuadrupolo. Pero en 1936 se retracta una vez mas de su existencia, y junto a Rosen publica un paper negando su posibilidad, aunque este nunca fue publicado. Einstein pues cambia de opinión, o de teoría, a lo largo de sus estudios teóricos durante años. Por fin, en 2016, un twitt publicado en enero por Laurence Krauss anuncia que es posible que se hayan descubierto evidencias físicas de la existencia de las ondas gravitacionales.

Esta es una breve historia de las vicisitudes de este descubrimiento que parece importante para la actual astrofísica. Pero ¿qué es una onda gravitacional? Pues la verdad carezco de los elementos matemáticos y de física para poder explicarlo o siquiera entenderlo. Sin embargo en forma muy resumida, y por lo que lo que entiendo, las ondas gravitacionales son las que trasladan la información del universo. Usando un símil, para que la orilla de un estanque "se entere" de que hemos tirado una piedra en él son necesarias las ondas que se trasmiten por el agua. Eso, en esencia, y trasladado al universo, serían esas ondas gravitacionales o gravíticas. La teoría afirma que cualquier objeto con masa y aceleración produce ondas gravitacionales, dependerá de la precisión del equipo de medida para poder cuantificarlas. Sólo hemos logrado captarlas con sucesos cósmicos de una muy elevada energía; en concreto por la emisión de las mismas por un sistema de agujeros negros binarios.

Pero ¿qué es lo que relaciona este descubrimiento con la sección de historia de la ciencia ficción española? Pues un autor del que ya hablé en 2014 y que no es otro que George H. White, Pascual Enguídanos.

ONDAS GRAVITACIONALES EN LA ESPAÑA DE LOS 70

Pascual Enguídanos desarrolló durante 54 novelas la que se denomina **Saga de los Aznar**, que, resumiendo mucho, trata de la historia de la humanidad a través de un billón de años, con un nexo común que no es otro que una familia, los Aznar, que perviven en todos esos años.

Entre todos los inventos que el autor de Liria pergeñó en sus novelas, uno destaca entre todos: el autoplaneta Valera; una nave espacial del tamaño de la Luna que trasporta a una parte de la humanidad entre los diferentes planetas habitados. En uno de sus viajes la nave espacial llega a la órbita de un mundo anillo artificial denominado Atolón, o Bartpur. Es en ese viaje donde yo, como lector de años de ciencia ficción, oigo, o mejor leo, por vez primera el concepto de ondas gravitacionales o gravitatorias.

En la novela de 1975 **Tierra de Titanes** y en su página 68 un científico, perteneciente a una expedición exploratoria al mundo anillo, identifica éstas. Esa ondas han sido utilizadas como arma para abatir un crucero de la armada sideral. Inmediatamente antes de este descubrimiento, un crucero Stelar (son las naves mas avanzadas de la flota del autoplaneta) sufre la pérdida de potencia de todos sus sistemas y se precipita a tierra. Los tripulantes experimentan un aumento repentino de su peso hasta que la nave cae en el mar y su casco se rompe. En el crucero han confluido dos proyectores de ondas gravitacionales que lo han abatido a tierra.

Enguídanos desarrolla estas ondas gravitacionales en posteriores novelas incorporándolas a los sistemas de armamento y defensa de la armada valerana. Sus ondas artificiales son creadas por proyectores que permiten a los buques navegar por el espacio con mas efectividad y crear una especie de escudo que es capaz de desviar la luz. Es exactamente lo mismo que hacen las ondas gravitacionales según los últimos descubrimientos.

La imaginación de nuestro autor da mucho juego a ese tipo de ondas. El descubrimiento de las mismas, de la manera de generarlas artificialmente mas bien, es de la raza creadora del mundo anillo; los bartpures. Una raza antigua, muy evolucionada, que fue sembrando el universo de vida inteligente. La adaptación de la tecnología de ondas gravitacionales permite a los valeranos el tener una defensa efectiva y, lo que es mas importante, proporcionar un sistema de vuelo por el espacio a mayor velocidad que la luz. Hasta ese momento las naves humanas volaban a velocidades relativistas. A partir del descubrimiento son capaces de acelerar a mayor velocidad que la luz. Eso supone un trascendental paso para los humanos que ya serán capaces de mantener comunicaciones fiables en tiempo real, o casi.

El autoplaneta utiliza sus proyectores para impulsarse y "entrar" en el hiperespacio para viajar por el universo. Así en uno de sus viajes, después de abandonar la vieja Tierra, llegan al otro lado del universo en la novela del mismo nombre. El autor explica de una manera muy sui géneris como es el universo comparándolo con un globo vacío en el interior en el que se puede recorrer la goma del mismo y para ir de un punto a otro hay que rodear esa misma goma. Con las ondas gravitacionales, las naves espaciales son capaces de penetrar en ese "vacio" interno y viajar mas rápido de un punto a otro atravesando el globo. Incluso, utilizando este sistema, las naves valeranas son capaces de viajar a través del tiempo como vemos en las novelas **Viajeros en el tiempo**, **Vinieron del futuro** o **El retorno de los dioses**.

En esta segunda parte de la saga, la primera fue escrita en los años 50, la aventura se hace mas moderan y los viajeros valeranos vivirán las mas interesantes y colosales aventuras fruto de la space opera mas vibrante.

Es seguro que nuestro autor leyó algo sobre este tipo de ondas y las utilizó en su beneficio para dotar a sus narraciones de una credibilidad pseudo-científica. Se puede afirmar que en la literatura las aplicaciones de las ondas gravitacionales son un invento de uno de los autores mas fantasiosos de la ciencia ficción española: Pascual Enguídanos. Sorprendente. SFW



SCREAM QUEENS
UN LOCO DIVERTIMENTO SANGRIENTO

por **María Laura Gutiérrez**

Ideada con el más firme y descarado propósito de entretener y divertir, ***Scream Queens*** resulta ser una refrescante y ensangrentada opción televisiva. Ideal para aquellos fervientes admiradores del género de terror adolescente más pasado de vueltas.

Al más puro estilo Wes Craven, los creadores de ***Scream Queens***, Ian Brennan, Brad Falchuk y Ryan Murphy, han optado por explotar el divertimento vehemente de ver cómo un grupo de jóvenes deciden matarse los unos a los otros a fin de saciar su sed de venganza con litros de enrojecida y efervescente hemoglobina.

Así pues, la acción (o más bien matanza) se sitúa en un idílico campus universitario, donde una de sus hermandades más despiadadas y crueles (Kappa Kappa Tau) se convierte en el objetivo mortífero del temible "Diablo rojo". Quién se esconde tras la máscara del diablo y por qué ha decidido acabar una a una con todas las integrantes de dicha hermandad de la manera más delirantemente divertida y atroz es el gran misterio y atractivo de la historia. Aunque basta con permanecer atentos a los pequeños detalles para, al igual que en cualquier historia de Agatha Christie, acabemos por saber qué o quién se esconde tras la abominable y temida máscara del "Diablo rojo".

KAPPA KAPPA TAU

Aunque la trama de ***Scream Queens*** arranca en 2015, la historia se inicia en 1995, cuando una chica perteneciente a la Kappa Kappa Tau fue dejada morir desangrada por sus compañeras al dar ésta a luz. No culpen a las inocentes hermanas KKT: según cuentan, era ayudar a su amiga o asistir a *"una fiesta terriblemente divertida"*. O al menos, así lo justifica la perversa protagonista de la obra, Chanel.

Emma Roberts es la cruel y divina Chanel, un personaje al que odiar tanto como amar. Vanidosa, superficial, cruel y despiadada, ella es la más endiosada y la suprema representante de Kappa Kappa Tau, además de ser el eje central de la historia y uno de los personajes más carismáticos de la obra. Y en apariencia, inocente de (casi) cualquier crimen acontecido en la serie.

Skyler Samuels es Grace Gardner, el némesis de Chanel, una intrépida e idealista novata, cuyo pasado la sitúa en la lista de candidatos a portar la máscara del "Diablo rojo". Después de todo, ella cumple todos los requisitos para encarnar al bebé que nació en la clandestinidad de la Kappa Kappa Tau. Tiene veinte años, no conoció a su madre y todo lo que conserva de su pasado es un broche de la hermandad liderada por Chanel.



Diego Boneta es el otro gran protagonista, el encargado de dar vida a Pete Martinez, un encantador (y rarito) aspirante a sociópata y posible psicópata dentro del campus. Su obsesión y odio hacia Chanel y la posesión de un traje de "Diablo rojo" le convierten en uno de los mayores (y más obvios) sospechosos.

Abigail Breslin y Billie Lourd dan vida a Chanel 5 y Chanel 3, respectivamente. Ellas son las diabólicas y leales súbditas de Chanel, dos personajes tan faltos de escrúpulos como de neuronas. O lo que es lo mismo, dos chicas altamente peligrosas y capaces de todo por defender la honra y supremacía de su hermandad.

Aunque si hay un personaje que merezca una mención honorable es la absoluta reina del grito, Jamie Lee Curtis, también conocida como Laurie Strode. La gran y genial actriz de ***La noche de halloween*** de John Carpenter se convierte en la auténtica joya de la obra. Desconcertante y enigmática en su papel de Decana Cathy Munsch, Jamie Lee Curtis es el elemento que dota de calidad a la obra, haciendo que en sus momentos más bajos la historia se recubra de fuerza y misterio. Es justo

La pantalla queda salpicada de la vibrante y enrojecida sangre de los protagonistas







afirmar que sin ella la serie no sería el oscuro objeto de placer que resulta ser.

IMPRESCINDIBLES DEL GÉNERO

Pero la presencia de la hija de Tony Curtis y Janet Leigh no es el único guiño y tributo al género de terror adolescente. Son muchos los elementos del género que la serie toma en escena. Y uno de los más evidentes es la *vendetta* como eje central de la trama. Cimentada sobre la venganza, como otras muchas historias de terror (***Pesadilla en Elm Street***, ***Viernes 13***, ***Scream***), ***Scream Queens*** se nutre de los ingredientes clásicos del cine de terror adolescente, convirtiendo a un aparente grupo de inocentes jóvenes en víctima cruel de las más atroces desdichas y muertes.

Y si los protagonistas son unos alocados veinteañeros, el villano es un tipo enmascarado, que como Jason (***Viernes 13***), Michael (***La noche de Halloween***) o "Ghostface" (***Scream***), esconde su rostro detrás de una escalofriante máscara. Porque ése es uno de los grandes encantos de cualquier obra de terror: el miedo a no saber quién o qué acecha en la oscuridad, así como el desconocimiento de la razón de su sed de sangre.

Sin Jamie Lee Curtis la serie no sería el oscuro objeto de placer que resulta ser

Porque la hemoglobina es otro elemento principal de la obra y los atroces crímenes ocurridos en Kappa Kappa Tau. Y aunque a veces las muertes resultan más delirantes que terroríficas, el efecto siempre es el mismo: la pantalla queda salpicada de la vibrante y enrojecida sangre de los protagonistas, episodio tras episodio.

TEENAGE SCREAM

Una de las primeras cuestiones que todo espectador y amante del género se pregunta cuando decide acercarse a ***Scream Queens*** por primera vez es: ¿Estamos ante la adaptación a la pequeña pantalla de ***Scary Movie***?

Lo cierto es que aunque la obra protagonizada por la sobrinísima de Julia Roberts se revista de una apariencia cercana a la saga creada por los hermanos Wayans, la serie no es sino la versión adolescente de lo que podría haber sido una gran serie de terror y humor.

Porque la surrealista presencia de Nick Jonas o Ariana Grande en el primer capítulo es prueba evidentes de que la serie no es obra para público exigente, ***Scream Queens*** encuentra su única pega en la idiotización de algunos personajes o situaciones, ideadas en exclusiva para su público mayoritario: los preadolescentes.

DIVERSIÓN SIN COMPLEJOS

Entonces, ¿no es placer adulto la serie? Renunciar a un divertimento tan absurdamente divertido y sangriento como lo es ***Scream Queens*** sólo por el prejuicio de asistir a una ficción ideada para adolescentes sería un desperdicio. Tómese la obra como lo que es y disfrútese desacomplejadamente.

Y, ¿qué hay de la segunda temporada de ***Scream Queens***? Al igual que ***American Horror Story***, se habla de que la nueva temporada abordará una nueva historia totalmente distinta a la presentada en la primera y que, no obstante, contará con gran parte del elenco protagonista. La nueva trama llegará en septiembre de 2016 y girará en torno a un hospital encargado de albergar aquellos casos que nadie más quiere tratar. En cualquier caso, y en espera de la nueva temporada, ¿qué mejor que disfrutar de ***Scream Queens***?

Aquellos que esperen encontrarse con un tributo al género inmortalizado por Wes Craven encontrarán grandes momentos de divertimento y entretenimiento sangriento. Las absurdas y surrealistas situaciones, la vehemencia de los personajes y la adictiva trama de venganza y secretos letales hacen de la serie una de las más dignas e inclasificables series de la actual parrilla televisiva. O lo que es lo mismo, un loco divertimento sangriento. SFW




POLICE PUBLIC CALL BOX


ASOCIACION
PLANETA
GALLIFREY


R.CASARO

SANGRE FRESCA

LA SEDUCCIÓN ESTÁ EN LA SANGRE

por **Juan Andrés Pedrero Santos**

Maestro de la comedia moderna –una suerte de Preston Sturges de fin de siglo– y autor de maravillas como ***Granujas a todo ritmo*** (*The Blues Brothers*, 1980) o ***El príncipe de Zamunda*** (*Coming to America*, 1988), John Landis no ha podido evitar que su popularidad se haya visto vinculada irremediablemente al cine fantástico, siendo desde hace ya tiempo presencia invitada habitual en festivales y convenciones dedicados al género. Una notoriedad que debe buscarse en el merecido éxito de público y crítica que fue ***Un hombre lobo americano en Londres*** (*An American Werewolf in London*, 1981) –hace ya décadas instalada en la categoría de *clásico*–; cinta por la que los aficionados sentimos un singular apego y que ayudó sobremanera a afianzar el renacimiento del cine de licántropos que ya había adelantado la no menos valiosa ***Aullidos*** (*The Howling*, 1980, Joe Dante).

Salvando su aportación lobuna, las incursiones fantásticas de Landis se reducen a la inaugural ***El monstruo de las bananas*** (*Schlock*, 1973), a su participación en la cinta de episodios ***En los límites de la realidad*** (*Twilight Zone: The Movie*, 1983), a la presente ***Sangre fresca (una chica insaciable)*** (*Innocent Blood*, 1992) y a la más reciente ***Burke and Hare*** (2010), todas en el campo del largometraje, siendo responsable igualmente, en otros formatos *menores*, del icónico y mítico videoclip ***Thriller*** (1983), donde Michael Jackson dejó testimonio visual de uno de los mayores éxitos de la música *pop* de todos los tiempos, así como de colaboraciones en algunas series de televisión entregadas al género, donde destacan los dos episodios que dirigió para ***Masters of Horrors***, titulados ***Deer Woman*** (2005) y ***Family*** (2006). Con todo, lo anterior no deja de sumar más que un veinte por ciento de la producción total del director, lo que demuestra la trascendencia y repercusión que tiene su dedicación, aun parcial, a una parcela tan agradecida como es el fantástico, con el que siempre solemos relacionar a Landis, incluyéndosele como miembro de esa generación de directores adscritos a la temática que despuntaron en los años ochenta (Spielberg, Cronenberg, Lucas, Dante, Hooper, Carpenter,...), contribuyendo entre todos a construir la última de las épocas doradas que para el género nos ha dado el cine.

John Landis no ha podido evitar que su popularidad se haya visto vinculada al cine fantástico



A pesar de eso, donde la personalidad fílmica de Landis sí se ha mantenido constante ha sido en el entronque irrenunciable de cualquiera de sus cintas con la comedia, entre humanista y paródica, a la que debe reconocerse el mérito de constituir el verdadero punto de encuentro de su quehacer, su lugar común, la marmita en la que cuecen todos sus guisos. Una comedia nada blanca, muy sutil y delicadamente gamberra; dispuesta, en primer lugar, a hablar de tapadillo de nuestra sociedad como un contexto donde habitan sus simpáticos héroes, entregados al amor, a la camaradería masculina y al irremisible encuentro con aquellos estereotipos humanos de turno con los que les toca entrar en conflicto (bandas de *gángsteres* ítaloamericanos, bandidos mexicanos, supersticiosos parroquianos británicos, *yuppies* ochenteros,...). La caricatura que hace del entorno cumple en el cine de Landis la función de aislar emocionalmente a un (anti)héroe que ve así aumentada su individualidad, su carácter genuino y sus valores –sean estos virtuosos o todo lo contrario– ante el forzado contraste al que el director le somete, situándole frente a la recurrente hostilidad de esos colectivos a los que, en cada caso, debe enfrentarse. Un enfrentamiento que suele ser más despiadado cuando ese mismo héroe se sorprende abandonado en el seno de un mundo al que no pertenece, como un marciano aparecido en un planeta que no es el suyo (dos extravagantes músicos de *blues* que parecen proceder de otra dimensión, un yanki atrapado por una monstruosa maldición en Londres, tres estrellas del Hollywood dorado –venidas a menos– en medio del *westerniano* desierto mexicano, un mendigo







incrustado entre agentes de bolsa de Wall Street,...). Las vivencias de sus protagonistas adquieren de ese modo niveles de parábola o fábula moral, a menudo iniciáticas y siempre de constructivos objetivos, asimilables al talante de aquellas tribulaciones que Frank Capra le hacía pasar a James Stewart en el pasaje fantástico incluido en ***¡Qué bello en vivir!*** (*It´s a Wonderful Life*, 1946) del que tantas lecciones sacó. Y, en segundo lugar, también se puede defender que las aventuras de tantos personajes –Jake y Elwood Blues metiéndose en un lío tras otro, el turista americano David Kessler en el húmedo y oscuro páramo británico, el príncipe africano Akeem en Nueva York, los Tres amigos en México, el *homeless* Billy Ray en el parqué del mercado de valores, o la vampira Marie en la jungla urbana– suponen el enfrentamiento del individuo consigo mismo, desafiando en duelo a sus propias certidumbres y prejuicios, lo que le ayudará a crecer, a arriesgar y a auto sorprenderse.

Un hombre lobo americano en Londres y ***Sangre fresca (una chica insaciable)*** no deben entenderse como reformulaciones o reinterpretaciones de los mitos del hombre lobo y el vampiro respectivamente, sino como enfoques modernizados y distintos (desde una muy sostenible deriva hacia el humor) de las visiones clásicas de aquellos. Así, la vampira protagonista de ***Sangre fresca (una chica insaciable)*** mantiene su aversión al ajo, su marcado carácter sexual, su cuasi don de la ubicuidad y la fuerza inhumana del tópico más canónico; sin embargo, respecto a los espejos, aun demostrando ciertamente su rechazo, sí consigue verse reflejada en ellos. No se puede achacar a la película ser fruto de la estela de esa espectacular revisión vampírica que supuso su contemporánea ***Drácula de Bram Stoker*** (*Bram Stoker´s Dracula*, 1992, Francis Ford Coppola), pues la cinta de Landis se estrenó semanas antes, además con pretensiones y logros bien diferentes. Por el contrario, las dos películas que abren el presente párrafo sí representan dos momentos bien

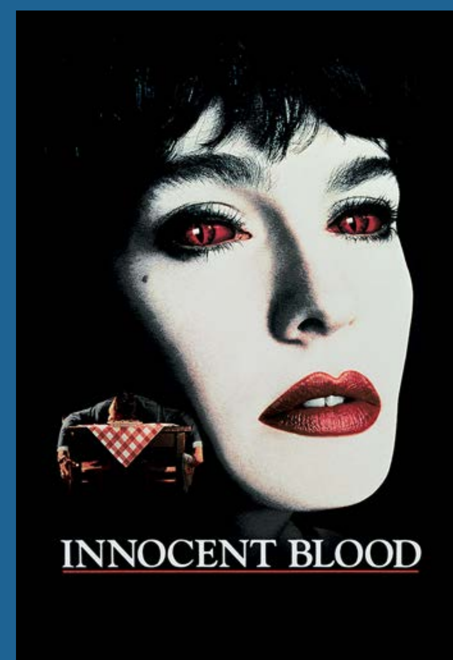
"Sangre fresca" recoge el guante de las tendencias del cine fantástico que le son contemporáneas

disímiles en la carrera del director. Mientras ***Un hombre lobo americano en Londres*** supone el punto álgido de su filmografía, desde un punto de vista tanto crítico como comercial, ***Sangre fresca (una chica insaciable)*** representa, unos diez años después, la llegada de una inmerecida decadencia para Landis, inmerso luego en esa segunda división que es la televisión durante las dos décadas siguientes, y actualmente, al menos hasta la fecha, aparentemente retirado a unos suponemos que aun saludables 66 años.

Esto es así; todo ese camino que trae Landis a través de su notable filmografía pierde fuelle en ***Sangre fresca (una chica insaciable)*** al no disponer de una coartada precisa y contundente sobre la que elaborar su discurso, más allá de colocar al personaje de la seductora vampira, interpretada por Anne Parillaud, frente a la disyuntiva que supone frenar su implacable e indiscriminada voracidad alimenticia ante la presencia de un amor romántico que, de algún modo, atempera sus instintos (los depredadores, que no otros), la limita y convierte en vulnerable. Esa relajación de conceptos respecto a obras previas igualmente se sufre en el peso y calidad del humor con el que Landis dota a la cinta, casi del todo reducido al evidente devenir paródico que implican los tipos humanos que conforman la partida de mafiosos, trufada de interpretes tan encasillados, aunque estupendos, como Chazz Palminteri, Robert Loggia, Tony Sirico o Luis Guzmán (en este caso haciendo de policía, pese a lo que su semblante no puede evitar evocar), a cual más prototípico. La ruta de Landis no consiste en valerse de la tan consabida intromisión violenta de un elemento distorsionador en la rutina más trivial –el *abc* de buena parte de los planteamientos del género–, sino en forzar a un individuo a verse abandonado, que no desvalido, en un mundo que le es ajeno y usualmente adverso, como una especie de prueba del destino encaminada a evaluar su valía. Un diferente enfoque de lo que desde cierto punto de vista pudiera parecer lo mismo, no lo es tanto cuando en sus películas Landis perfila al individuo como el protagonista y guía absoluto de la historia, siendo él quien se entromete en mundos que no le son propios, y no al revés, casi siempre en busca de algo. Así, la prevalencia del hombre como ente autónomo y fuente y fin de su propia soberanía, su humanización extrema, deja a un lado la sacrosanta *normalidad*, generalmente aceptada por el cine, para retratar una sociedad que se entiende civilizada y que relega el papel del individuo al de mero eslabón de una cadena a la que debe rendir pleitesía. Los personajes de Landis, en cambio, rebeldes con causa, dejan mucho que desear en cuanto a esa sumisión, siendo en todos los casos verdaderos *outsiders* respecto al entorno sobre el que actúan: en defi-







nitiva, una loa a ese otro prototipo tan querido por el fantástico que es *el diferente*. Y la sensual Marie de ***Sangre fresca (una chica insaciable)*** trabaja sobre esos mismos parámetros.

Si el potencial de la trama de ***Sangre fresca (una chica insaciable)*** acaba materializándose de una forma tan difuminada que inspira el sentimiento de constituir una ocasión perdida entre estéticas de *videoclip*, no es menos decepcionante la puesta en escena que lleva a cabo Landis, tan correcta como formularia, alejada de ejemplos mucho más elaborados de su filmografía, como demostró sobradamente en ***Granujas a todo ritmo***. Quizás consciente de la falta de densidad argumental, opta por una buena profusión de colaboraciones y referencias explícitas a otras películas que sirven de guiño hacia sus *fans* más adelantados y de relleno a un globo tan falto de aire: en diversos aparatos de televisión que aparecen en escena desfilan imágenes de ***Drácula*** (*Dracula*, 1931, Tod Browning), ***Extraños en un tren*** (*Strangers on a Train*, 1951, Alfred Hitchcock), ***El monstruo de tiempos remotos*** (*The Beast from 20.000 Fathoms*, 1953, Eugène Lourié), ***El fantasma de la calle Morgue*** (*Phantom of the Rue Morgue*, 1954, Roy Del Ruth) y ***Drácula*** (*Dracula*, 1958, Terence Fisher). Concesiones similares representan los cameos de *celebritys* del mundillo con la enjundia de Forrest J Ackerman, Tom Savini, Sam Raimi, Dario Argento y Frank Oz –cuya relación, de nuevo, con el fantástico es obvia–. Todos esos homenajes, de uno u otro modo, por la evidente relación temática con lo que se está contando, apuntalan un tono paródico que quizás por su exceso cuantitativo no hace sino distanciarnos de la historia principal, quizás para no caer en la cuenta de su agotamiento, acrecentando más la laxitud de una propuesta, a pesar de todo, simpática.

En el brazo de la balanza que soporta las sorpresas agradables está el desenvuelto erotismo –con desnudo frontal integral incluido– que Landis nos regala, sin asomo de pudor, gracias a la belleza de su actriz protagonista –que se nos

Landis desprecia el sempiterno carácter trasgresor y crítico del género para ofrecer un final feliz

lleva de calle–; cosa a la que aquí, sin duda, viene obligada por el libreto, dado el carácter abiertamente sexual de las artes de caza de la sensual vampira y de sus muchos encantos, que hubiera sido una pena no poder disfrutar con nuestros propios ojos. En la misma línea está alguna osada escena de sexo ligeramente fuera de plano –ese ofrecimiento de Marie, de rodillas sobre la cama, con la cabeza apoyada en el colchón y las manos atadas a la espalda–, donde Landis encuentra el equilibrio entre el humor y un alto contenido sexual que se ve así relajado.

Consciente del tiempo al que pertenece, ***Sangre fresca (una chica insaciable)*** recoge el guante de las tendencias del cine fantástico que le son contemporáneas, y no elude incorporar el *gore* humorístico que pronosticó ***Re-Animator*** (Stuart Gordon, 1985) como directriz a seguir, tan en boga a partir de entonces –la escena en que un Robert Loggia zombificado escapa de la morgue es un buen ejemplo de ello–. Asunción que hace crecer exponencialmente lo que Landis ya practicó en ***Un hombre lobo americano en Londres*** –la progresiva putrefacción de Jack (Griffin Dunne)–, entonces con un impacto mucho mayor debido a la todavía falta de saturación del género en lo que respecta a esos caminos luego tan trillados. Como comedia romántica disfrazada de *fantastique* y emparentada desde esa óptica, al menos en toda su segunda parte, con ***Un, dos, tres,... splash*** (*Splash*, 1984, Ron Howard) o ***Big*** (*Big*, 1988, Penny Marshall), Landis desprecia el sempiterno carácter trasgresor y crítico del género para ofrecer un final feliz que, aunque simpático y armónico con esa línea argumental rosada, resulta inverosímil, nada arriesgado y fuera de lugar en el contexto al que prioritariamente cualquiera adscribe la cinta. SFW

SANGRE FRESCA (UNA CHICA INSACIABLE)

(Innocent Blood)
1992 | 112 min. | USA
Warner Bros.

FICHA ARTÍSTICA

Anne Parillaud	Marie
David Proval	Lenny
Rocco Sisto	Gilly
Chazz Palminteri	Tony
Anthony LaPaglia	Joe Gennaro
Robert Loggia	Sallie (The Shark) Macelli
Tony Sirico	Jacko
Tony Lip	Frank
Kim Coates	Ray
Marshall Bell	Marsh

FICHA TÉCNICA

DIRECCIÓN
John Landis

PRODUCCIÓN
Leslie Belzberg y Lee Rich

GUIÓN
Michael Wolk

MÚSICA
Ira Newborn

FOTOGRAFÍA
Mac Ahlberg

MAQUILLAJE
Ron Berkeley y Darren Perks

EDICIÓN
Dale Beldin

EFECTOS ESPECIALES
Syd Dutton y Bill Taylor

DIRECCIÓN DE ARTE
Martin Charles

VESTUARIO
Deborah Nadoolman

DECORADOS
Peg Cummings

SCIFIWORLD

Lista con los PUNTOS DE VENTA donde encontrarás Scifiworld Magazine

A CORUÑA
Alita Comics. Ronda de Nelle, 120 | *A Coruña*
Alita Comics. Orzan 94 | *A Coruña*
Alita Comics. Rua Nova de Abaixo nº 2 | *Santiago de Compostela*
Quiosco de la Estación de Tren. C/Hórreo 75 A | *Santiago de Compostela*
Videoclub Europa. Santiago de Chile 32 | *Santiago de Compostela*
Librería Pondal. Avda. Finisterre, 44 | *Laracha*
Videoclub Europa. Agro do Medio 3 bajo 1 | *Milladoiro*

ALBACETE
Librería Herso. Dionisio Guardiola, 18 | *Albacete*
Librería Nemo. C/ Collado Piña 10, bajo derecha | *Albacete*

ALICANTE
Ateneo Cómics. Serrano, 10 | *Alicante*
Prensa Papelería Sanví. Rafaél Altamira, 27 Local 1 | *San Vicente del Raspeig*
Prensa Ferrandiz. Capitán Torregrosa nº29, local 2 | *San Vicente del Raspeig*

ALMERÍA
Kiosco Rubí. Avda/ Roquetas esquina Juan Carlos I | *Roquetas de Mar*
Quiosco Milán. Paseo de Almería, 24 | *Almeria*

ALAVA
Librería Ayala. Sancho el Sabio, 1 | *Vitoria-Gasteiz*
Librería Mayner. Pza. Provincia, 12 | *Vitoria-Gasteiz*

ASTURIAS
Librería Noveno Arte. Las Artes, 16 Bajo A | *Avilés*
Mazinger Guijón. C/ Colón 26, bajo, (esq. Avenida Schulz 80) | *Guijón*
Hangar Rebelde. C/ Arturo Álvarez Buylla 3 (esq. Guillermo Estrada) | *Oviedo*

BADAJOZ
Espina Hobbies. Meléndez Valdés, 26 | *Badajoz*

BARCELONA
Generación X. Plaza de Tetuan 10 | *Barcelona*
Gigamesh. Calle Bailén nº 8 | *Barcelona*
Librería Freaks. Ali Bei, 10 | *Barcelona*
Promarex. Carrer Sepulveda nº 87 | *Barcelona*

BIZKAIA
Mundo Revista. c/ Juntas Generales 42 bajo | *Barakaldo*
El Almacén Secreto. c/ Nueva 6 | *Bilbao*

CÁCERES
Generación X. c/ Avda de España 22 | *Cáceres*

CÁDIZ
Librería Jaime. Corneta Soto Guerrero, 8 | *Cádiz*

CASTELLÓN
Llibrería Argot. San Vicente 16 bajo | *Castelló de la Plana*
Llibrería Babel. Guitarrista Tarrega, 20 | *Castelló de la Plana*

CIUDAD REAL
Quiosco Beatriz Quiroga de Vaca. Pza. Balbuena, 1 | *Valdepeñas*

CÓRDOBA
Crash Comics. c/ Duque de Fernán Núñez 2 | *Córdoba*

GIRONA
Llibreria 22. Hortes 22 | *Girona*

GRANADA
Librería Cervantes. Arabial, 138 | *Granada*

GUADALAJARA
Kiosco de prensa Santo Domingo. Plaza de Santo Domingo s/n | *Guadalajara*

GIPUZKOA
Generación X. c/ Prim 38 *Donostia*
Librería Ross. San Frantzisko Pasealekua Ibilbidea, 14 | *Tolosa*

HUELVA
Figuratevr. Avda. de Italia 133 | *Huelva*

LEÓN
Nivel 13. C/ Monasterio 5 | *León*

LOGROÑO
Kiosco 66. c/ Duque de Nájera 66 | *Logroño*

LUGO
Librería Totem. Pza. de Santo Domingo | *Lugo*
Zona Sur. Ruanova 112 B | *Lugo*

MADRID
Artistic Metropol. Cigarreras, 6 | *Madrid*
Atom Comics. c/ Fuencarral 134 | *Madrid*
Fragua Libros. c/Andrés Mellado 64 | *Madrid*
Fragua Libros. Fac. de CC. de la Información, Avda. de la Complutense, s/n, C. Universitaria | *Madrid*
Generación X. c/ Carranza 25 | *Madrid*
Generación X. c/ Puebla 15 | *Madrid*
Generación X. c/ Fermin Caballero 57 | *Madrid*
Generación X. c/ Elfo 98 | *Madrid*
Generación X. c/ Maqueda 52 | *Madrid*
Generación X. c/ Maria Sevilla Diago 14 | *Madrid*
Generación X. c/ Santa Casilda 3 | *Madrid*
Generación X. c/ Hachero esq. Monte Igueldo | *Madrid*
Generación X. c/ Travesía Dr. Fleming 15 | *Madrid*
Generación X. c/ Alcorisa 67 | *Madrid*
Generación X. c/ Los pinos 54. 28922 | *Alcorcón*
Generación X. c/ Leganes 39. 28945 | *Fuenlabrada*
Generación X. c/ Avda Baunatal 6. 28701 | *San Sebastian de Los Reyes*
Generación X. c/ Yugoslavia 5. 28935 | *Leganés*
Generación X. c/ Avda Covibar 8 (Centro cívico) | *Rivas VaciaMadrid*
Generación X. c/ Cuesta de San Francisco 6 Bis Loc2. 28231 | *Las Rozas*
La Ronda Prensa Papelería. Ronda de Atocha, 26 | *Madrid*
Mordor Games. c/ Travesía Real, 3 | *Collado Villaba*
Regalos Metrópolis. La Paz 12 | *Móstoles*

MÁLAGA
Comic Stores. Paseo de los Tilos, 30 | *Málaga*

MURCIA
Prensa y Revistas Serrerías. Asunción nº 95 | *Molina de Segura*
Librería Ugarit. Carreterica de Posete 6 | *Cieza*
7 Heroes. C/Don Alfonso Palazón nº 4, Edif. Solana, bajo 2 | *Murcia*

LAS PALMAS DE GRAN CANARIA
El Desván del Leprechaun. Isla de Cuba, 28

PONTEVEDRA
Librería Paz. Peregrina, 29 | *Pontevedra*
Mazinger. Zamora 65 bajo | *Vigo*
Kiosko El Baúl. Toledo 138, bajo B | *Vigo*

SALAMANCA
Shogun. Padilleros, 11 | *Salamanca*

TARRAGONA
Llibreria Esther. Ps. Marítim St. Joan de Déu nº. 231 local | *Segur de Calafell*
Llibrería La 2 de Viladrich. Despuig 22 | *Tortosa*

TOLEDO
Librería Toledo. Avda. Cuatro Caminos 12 | *Yepes*

VALENCIA
Librería Izquierdo. G. V. Fernando el católico, 12 | *Valencia*
Imágenes Shop. Ruzafa 14 | *Valencia*
Generación X. c/Vila de Muro 5 | *Valencia*

VALLADOLID
Libros&Libros. c/Torrecilla 9-11 Pasaje Wuttemberg | *Valladolid*
Librería El Grifilm. c/Corro de Santo Domingo 15 | *Ureña*

ZARAGOZA
Papelería Zentro. Centro Nº 13 | *Zaragoza*
Papelería El Parque. Demetrio Galán Bergua, 19 | *Zaragoza*
Publicaciones Almer. San Juan de la Cruz 3 | *Zaragoza*

Edición digital disponible para


Apple iOS


Android


Online


Playbook


Windows 8

SFW HOLLODECK

TODO TU MUNDO FANTÁSTICO



STAR WARS
THE FORCE AWAKENS





EL CUENTO DE LOS CUENTOS

Distribuidora: Cameo Media
Fecha salida: 06/04/2016

Basada en la obra del escritor napolitano del siglo XVII Giambatista Basile, la película es una adaptación mágica, trágica y sangrienta de estos cuentos que sirvieron de inspiración para los hermanos Grimm.



EN EL CORAZÓN DEL MAR

Distribuidora: Warner Home Video
Fecha salida: 08/04/2016

En el invierno de 1820, el ballenero de Nueva Inglaterra Essex fue agredido por algo a lo que nadie podía dar crédito: una ballena de tamaño y voluntad descomunal, con un sentido de la venganza casi humano.



STAR WARS: EL DESPERTAR DE LA FUERZA

Distribuidora: Disney Studios H. E.
Fecha salida: 20/04/2016

Séptima entrega de La Guerra de las Galaxias dirigida por J.J. Abrams que está ambientada 30 años después de los acontecimientos de El Retorno del Jedi. Primera entrega de la tercera trilogía de la saga.



DRAGON BALL Z: LA RESURRECCIÓN DE F

Distribuidora: Selecta Visión
Fecha salida: 11/05/2016

Sorbet y Tagoma, dos supervivientes del ejército del Emperador Freeza llegan a la Tierra con la intención de usar las bolas de dragón para resucitar al tirano espacial y restaurar su imperio.



LA QUINTA OLA

Distribuidora: Sony Pictures H. E.
Fecha salida: 18/05/2016

Cuatro oleadas sucesivas de ataques extraterrestres han dejado la Tierra diezmada. Cassie se encuentra huyendo, tratando desesperadamente de salvar a su hermano pequeño. Mientras se prepara para la inevitable y letal quinta ola.



EXORCISMO EN EL VATICANO

Distribuidora: Emon Home Entertainment
Fecha salida: 27/05/2016

Angela lleva una vida normal hasta que su presencia empieza a provocar sucesos terribles a su alrededor, causando dolor y muerte a todos los que le rodean. Los expertos creen que Holmes está poseída.

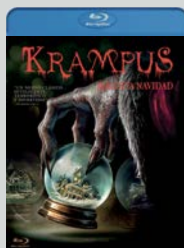
OTROS LANZAMIENTOS DESTACADOS



BLOODSUCKING BASTARDS
A Contracorriente | 19/04/2016



DEFIANCE TEMPORADA 3
Universal | 27/04/2016



KRAMPUS - MALDITA NAVIDAD
Universal | 27/04/2016



THE LAST SHIP TEMPORADA 2
Warner Home Video | 20/05/2016



PESADILLAS
Sony Pictures H. E. | 25/05/2016



TODAVÍA ESTAMOS AQUÍ

Distribuidora: La Aventura
Fecha salida: 06/04/2016

Tras la muerte de uno de sus hijos, Anne y Paul Sacchetti se trasladan a un pequeño pueblo de Nueva Inglaterra. Una serie de hechos extraños convencerán a Anne de que el espíritu de su hijo habita la casa.



TURBO KID

Distribuidora: A Contracorriente Films
Fecha salida: 19/04/2016

1997, es el futuro. La tierra ha sido devastada por la lluvia ácida y el agua se ha convertido en un bien escaso. The Kid, un chico que deambula con su bicicleta BMX, tendrá que luchar contra el poderoso Zeus para rescatar a su amiga Apple.



BONE TOMAHAWK

Distribuidora: La Aventura
Fecha salida: 20/04/2016

La llegada de un forastero despierta las sospechas del sheriff, que detiene al extraño después de una disputa. El preso desaparece y la única pista es la flecha de una tribu de caníbales, que convierte a este western en una cinta de terror...



LA PRÓXIMA VEZ APUNTARÉ AL CORAZÓN

Distribuidora: A Contracorriente Films
Fecha salida: 17/05/2016

A finales de los setenta, un asesino en serie aterroriza una región rural de Francia. Uno de los encargados de atrapar al escurridizo psicópata es Franck, un policía modélico y, también, el mismísimo autor de los crímenes.



EL INFIERNO VERDE

Distribuidora: La Aventura
Fecha salida: 25/05/2016

Justine y sus idealistas compañeros llegan a Perú para impedir que la destrucción de una parte de la jungla perturbe la vida de una tribu. Los problemas comienzan cuando la tribu en cuestión se dispone a convertir los visitantes en su almuerzo.

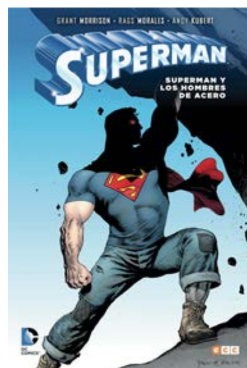


LAS CRÓNICAS DE SHANNARA (T2)

Distribuidora: Emon Home Entertainment
Fecha salida: 27/05/2016

La Tierra se ha dividido en las Cuatro Tierras. Un árbol élfico llamado "Ellcrys" ha sido el responsable durante mucho tiempo del bienestar de las diferentes razas a través de su magia, pero Ellcrys se está muriendo.

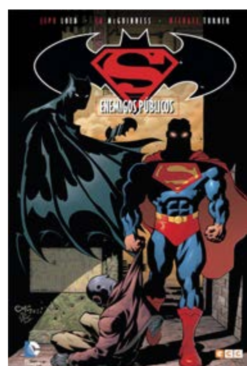




SUPERMAN Y LOS HOMBRES DE ACERO

Editorial: ECC / DC | **Páginas:** 256 | **PVP:** 25 euros

Tomo que recopila la etapa de Grant Morrison al frente de la cabecera secundaria de Superman. Acompañado por Rag Morales, Andy Kubert y Gene Ha entre otros, el escocés nos narra los primeros pasos del kryptoniano en el universo de las New52. Incluye Action Comics 1-8 USA.



SUPERMAN / BATMAN: ENEMIGOS PÚBLICOS

Editorial: ECC / DC | **Páginas:** 352 | **PVP:** 32,50 euros

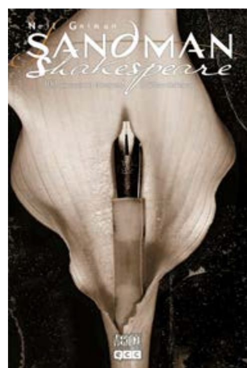
Con "Batman v Superman: Dawn of Justice" aún en las pantallas de todo el mundo, parece un buen momento para recuperar cabeceras en las que ambos personajes compartieran protagonismo, como esta etapa de Superman/Batman escrita por Loeb y dibujada por McGuinness, que los enfrenta a todo el mundo. Incluye Superman/Batman #1-13 y Superman/Batman Secret Files 2003 USA.



EL PAÍS LIBRE: UN RELATO DE LA CRUZADA DE LOS NIÑOS

Editorial: ECC / Vertigo-DC | **Páginas:** 208 | **PVP:** 20,50 euros

Desde su creación y a lo largo de toda su andadura, el sello Vertigo ha compartido cierto "universo diegético" con una serie de personajes. Así, en 1993, Neil Gaiman ideó una fábula que sería protagonizada por algunos de los niños de ese particular sub-universo. Incluye Free Country: A Tale of the Children's Crusade USA.



SANDMAN/ SHAKESPEARE

Editorial: ECC / Vertigo-DC | **Páginas:** 176 | **PVP:** 17,95 euros

Metidos de lleno en el 400 aniversario de la muerte de William Shakespeare, ECC no ha querido dejar escapar la oportunidad de recopilar la historias de Sandman en las que El Bardo era protagonista y parte fundamental. Con guion también de Gaimany dibujos de Zulli y Vess, incluye The Sandman #13, #19 y #75 USA.



ANIMAL MAN DE GRANT MORRISON (1 DE 3)

Editorial: ECC / Vertigo-DC | **Páginas:** 240 | **PVP:** 23 euros

Reedición de la que quizá sea la etapa más famosa del extraño héroe interpretado por Buddy Baker, en 1988 Gran Morrison nos descubrió que otra manera de narrar era posible: mitología propia, metanarrativa, cómic social... todo entraba en el Animal Man de Vertigo. Incluye Animal Man #1-9 USA.



GRANDES AUTORES DE SUPERMAN: SCOTT MCCLOUD

Editorial: ECC / DC | **Páginas:** 160 | **PVP:** 16,95 euros

"Es una historia sobre cuál creo que es la fuente de la fuerza de Superman. No se trata tanto de Krypton o de la radiación de un sol rojo, sino más bien de su brújula moral y de su sentido de lo que está bien o mal." Scott McCloud, uno de los teóricos del cómic más importantes del mundo, nos da su visión sobre Superman.



GREEN ARROW, DE BRAD MELTZER

Editorial: ECC / DC | **Páginas:** 176 | **PVP:** 17,95 euros

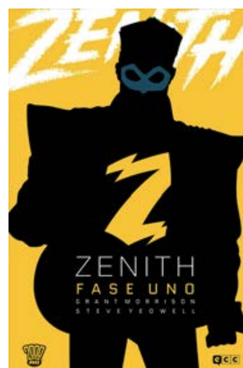
Tras la etapa del director de cine Kevin Smith a los mandos de la serie de Oliver Queen, le tocó el turno a Meltzer (guionista de Crisis de Identidad), un novelista que, junto al dibujante Phil Hester, llevó, al arquero en su nueva vida, por caminos más oscuros y realistas. Incluye Green Arrow #16-21 USA.



AMERICAN VAMPIRE 8

Editorial: ECC / Vertigo-DC | **Páginas:** 144 | **PVP:** 15,95 euros

Termina el segundo ciclo argumental de la historia de vampiros ideada por Scott Snyder y Rafale Albuquerque, con nuestros protagonstas chupasangres, Pearl Jones y Skinner Sweet, enrolados en una célula secreta llena de seres sobrenaturales. Incluye American Vampire: Second Cycle #6-11 USA.



ZENITH: FASE UNO

Editorial: ECC / 2000AD | **Páginas:** 128 | **PVP:** 14,95 euros

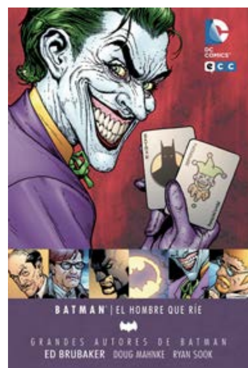
Seguimos con Grant Morrison, esta vez para presentar una obra de una editorial no tan conocida como Marvel y DC: la británica 2000AD. Junto a Steve Yeowell, este cómic recogido en revistas en su momento, narraba la historia de una estrella del pop... que además es el último superhombre. Incluye 2000 AD Progs 535-550 y 558-559 USA.



CORAZÓN DE ARLEQUÍN

Editorial: ECC / Vertigo-DC | **Páginas:** 40 | **PVP:** 8,95 euros

Y terminamos con Neil Gaiman y una de sus obras menos conocidas, un cuento tierno y hermoso, romántico y cómico, ilustrado magníficamente por John Bolton, que se inspira en la historia de Arlequín y Colombina, perteneciente a la Commedia dell'Arte. Incluye Harlequin Valentine USA.



GRANDES AUTORES DE BATMAN: ED BRUBAKER EL HOMBRE QUE RÍE

Editorial: ECC / DC | **Páginas:** 80 | **PVP:** 10,95 euros

Reinterpretación de la primera aparición del Joker bajo la experta pluma de Ed Brubaker y los lápices de Doug Mahnke. Se completa el tomo con la historia corta Estaré Vigilando, también de Brubaker, y dibujada por Ryan Sook. Incluye Batman: The Man Who Laughs y Batman: Gotham Knights #41 USA.



CONSTANTINE: HELLBLAZER NÚM. 1

Editorial: ECC / DC | **Páginas:** 104 | **PVP:** 9,95 euros

Nuevo reboot del personaje más carismático que ha salido de las páginas del subsello Vertigo: el cínico mago de Liverpool, John Constantine. Esta nueva cabecera intenta hacer honor a la prolífica historia del personaje en la serie Hellblazer, así como aprovechar su actual "renovación". Incluye Constantine: The Hellblazer #1-4 y Divergence: Constantine: The Hellblazer USA.



LOBO: DETECTIVE PRIVADO

Editorial: ECC / DC | **Páginas:** 224 | **PVP:** 22 euros

Suenan campanas (o rumores) de película basada en la vida del Último Czarniano... pero mientras eso ocurre, podemos seguir disfrutando de la recopilación íntegra de todas sus historias en un formato de lujo. Este volumen incluye Lobo #13-21 USA.



SUPERMAN/BATMAN: LOS MEJORES DEL MUNDO

Editorial: ECC / DC | **Páginas:** 176 | **PVP:** 17,95 euros

Batman y Superman se ven las caras en el cine... pero hubo un cómic escrito por Dave Gibbons (Watchmen)que enfrentaba a la pereja a un plan maestro, la unión de Lex Luthor y El Joker, los cuales atacarían al enemigo del otro. Un clásico que ahora incluye una enorme cantidad de material extra. Incluye World's Finest #1-3 USA.



75 AÑOS DE GREEN ARROW: ESPECIAL MORE FUN COMICS (1941-2016)

Editorial: ECC / DC | **Páginas:** 176 | **PVP:** 17,95 euros

Se cumplen 75 años de la creación del arquero más famoso de DC Comics, ¿qué mejor momento para homenajearlo con sus mejores historias? Incluye More Fun Comics 73, Adventure Comics 250, Justice League of America 75, Detective Comics 549-550, Green Lantern 85-86, y Green Arrow 33 y 75 USA.



SUPERMAN/WONDER WOMAN NÚM. 4

Editorial: ECC / DC | **Páginas:** 112 | **PVP:** 112 euros

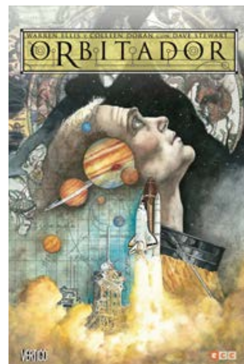
La pareja de superhéroes preferida del universo New52 (que, dicho sea de paso, está a punto de acabarse) está teniendo sus altibajos en parte a los miedos, en parte a la pérdida de poderes de Superman. ¿Lo superarán? Incluye Superman/Wonder Woman #18-21 y Divergence: Superman/Wonder Woman USA.



HARLEY QUINN Nº 5

Editorial: ECC / DC | **Páginas:** 128 | **PVP:** 12,50 euros

El matrimonio de Jimmy Palmiotti y Amanda Conner siguen haciendo de las suyas con su personaje fetiche: la demente payasa y ex-psiquiatra ex-villana, reconvertida en antiheroína y líder de su propia banda. Harley Quinn #17-19, Divergence: Harley Quinn y Harley Quinn Road Trip Special #1 USA.



ORBITADOR

Editorial: ECC / Vertigo-DC | **Páginas:** 112 | **PVP:** 13,50 euros

Warren Ellis escribió una historia sobre la vuelta a la Tierra del transbordador Venture, perdido en el espacio más de 10 años... ¿Qué ha pasado en ese tiempo? ¿Y su tripulación? ¿Por qué ha cambiado tanto la nave? Incluye Orbiter USA.



HELLBLAZER: PAUL JENKINS NÚM. 2 (DE 2)

Editorial: ECC / Vertigo-DC | **Páginas:** 592 | **PVP:** 45 euros

Termina la etapa del guionista Paul Jenkins capitaneando la cabecera más longeva de Vertigo, con un extra muy especial: el crossover con Los Libros de la Magia. Incluye Hellblazer #108-128, Hellblazer/The Books of Magic, y Vertigo: Winter's Edge 1 USA.



NORTHLANDERS: LA VIUDA DE LA PLAGA

Editorial: ECC / Vertigo-DC | **Páginas:** 224 | **PVP:** 22 euros

Tercer volumen de la antología de relatos de la época vikinga "Northlanders", escrita por Brian Wood (DMZ). En esta ocasión, el volumen recoge dos historias dibujadas por el argentino Leandro Fernández (Punisher) y la autora de moda, Fiona Staples (Saga). Incluye Northlanders 21-29 USA.



STAR WARS: ABSOLUTAMENTE TODO LO QUE NECESITAS SABER

Editorial: Planeta-DK | **Páginas:** 200 | **PVP:** 25 euros

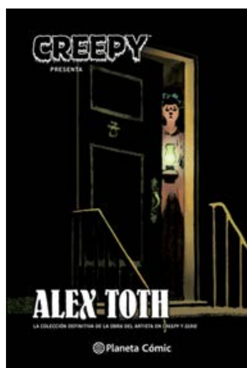
Nueva enciclopedia que revisa la saga y el universo Star Wars, pero con nuevos datos a propósito del nuevo universo expandido, incluyendo la nueva película, las actuales series de cómics o las recientes novelas. Obra de los mismos que nos han traído desde hace años las famosas "Guías Visuales".



LAS GUERRAS DE LAS GALAXIAS

Editorial: Planeta / Dargaud | **Páginas:** 224 | **PVP:** 35 euros

Tras el increíble éxito de Star Wars en 1977, una miríada de producciones se sumaron a la moda de la space opera, una moda que ya venía de largo y que hundía sus raíces en cómics como Flash Gordon y Buck Rogers. Esta guía publicada por Dargaud en Francia como Les guerres des Etoiles, repasa este subgénero tan particular a lo largo de la historia y los medios.



CREEPY PRESENTA: ALEX TOT

Editorial: Planeta | **Páginas:** 168 | **PVP:** 25 euros

Alex Toth fue un creador genial, oscuro, aterrador... Maestro de maestros, una de las publicaciones donde mejor dejó su impronta fue la celebérrima revista de historias de terror de la Warren Publishing "Creepy". Esta edición repasa esas historias, amén de algunas aparecidas en su hermana melliza: "Eerie".



THE LEAGUE OF EXTRAORDINARY GENTLEMEN 1

Editorial: Planeta | **Páginas:** 192 | **PVP:** 20 euros

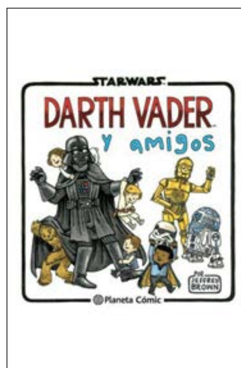
Una de las obras más originales de Alan Moore (junto a Kevin O'Neil) y que ha sentado las bases a un subgénero olvidado como el "pastiche literario", se reedita ahora en la colección Trazados con un formato de lujo y en lo que será una trilogía que abarque las aventuras del equipo original.



GREEN ONIONS VOL.2 #0

Editorial: Unrated Comics | **Páginas:** 24 | Descarga gratuita

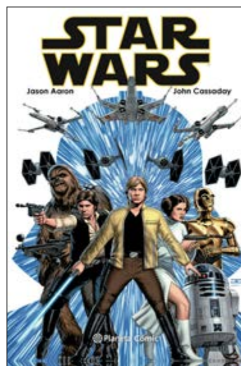
Vuelve la parodia erótico-festiva definitiva de todas las space operas, Green Onions, la serie creada hace años por Iván Sarnago, ahora con nuevas historias, nuevos personajes y en un nuevo formato. Todo ello gracias al nacimiento de una nueva editorial: Unrated Comics. Disponible también la versión con contenido explícito para adultos.



STAR WARS: DARTH VADER Y AMIGOS

Editorial: Planeta | **Páginas:** 72 | **PVP:** 9,95 euros

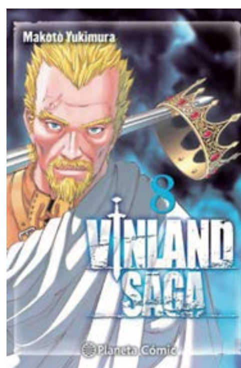
Vuelve Jeffrey Brown, autor de las humorísticas y paródicas Vader e Hijo, Vader y su princesita y Buenas Noches Darth Vader, best sellers mundiales basados en el poderosos Sith... y la relación que mantiene con sus pequeños gemelos Luke y Leia.



STAR WARS HC 1

Editorial: Planeta / Marvel | **Páginas:** 160 | **PVP:** 14,95 euros

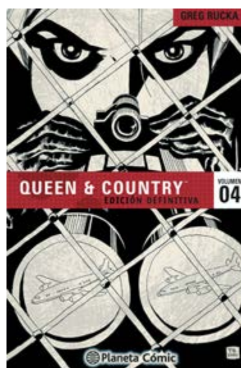
¡El nuevo universo expandido de Star Wars empieza aquí! El llamado "canon" del nuevo Star Wars de la "Era Disney" comienza con este cómic en el que el elenco protagónico original se ve envuelto en una nueva aventura tras la destrucción de la primera Estrella de la Muerte (Episodio IV). Incluye los Star Wars #1-6 USA.



VINLAND SAGA 8

Editorial: Planeta | **Páginas:** 212 | **PVP:** 12,95 euros

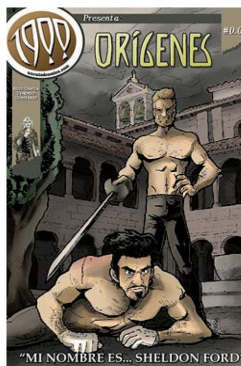
Continúa el manga histórico-vikingo más exitoso de los últimos tiempos tanto en Japón como en todo el mundo. Thorfinn sigue empeñado en vengar la muerte de su padre a manos de Askeladd, mientras que éste se enfrenta a una red de traiciones y decisiones que cambiarán el mundo para siempre.



QUEEN & COUNTRY 4

Editorial: Planeta | **Páginas:** 296 | **PVP:** 20 euros

Terminan las aventuras de la espía internacional Tara Chace en esta serie de integrales que recopilan la afamada obra de Greg Rucka (autor de Star Wars: Imperio Destruido), ganadora de un Premio Eisner en 2001. Incluye el Queen & Country Definitive Collection #4.

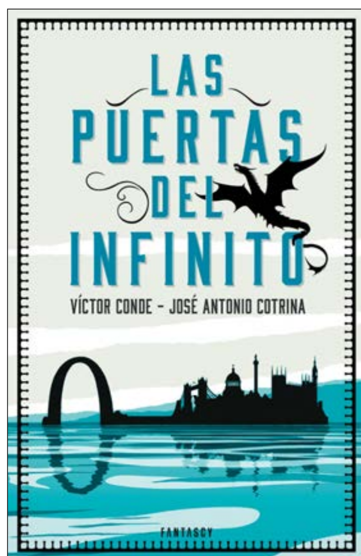


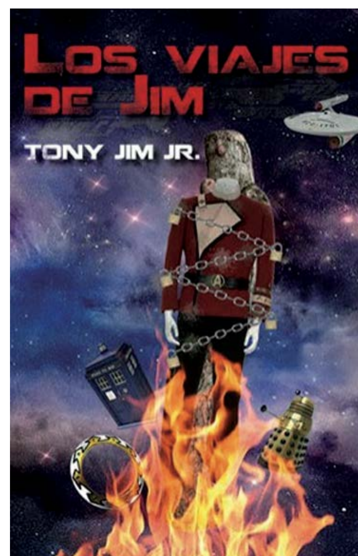
1900: ORÍGENES #0.0

Editorial: Unrated Comics | **Páginas:** 12 | Descarga gratuita

El mundo distópico de estética steampunk dominado por el Imperio Español y la Suprema Inquisición creado por R. Ruiz-Dávila, 1900, tiene ahora su precuela en una serie de historias cortas que nos presenta el origen de algunos de sus protagonistas con un plantel de dibujantes de todo tipo. Incluye las historias "Mi nombre es Sheldon Ford" y "Ab Vetusta".









Desde la última vez que les hablé desde estas líneas han pasado muchas cosas en el mundillo literario, cerrado y pequeñito, del género fantástico que tantos nos atrae, o "sulibeya" como diría Carlos Mejía Godoy. Pero no es sólo la literatura la productora de noticias del género. No. La política nos ha dejado también noticias jugosas que comentar. Sin ir mas lejos, el pasado marzo y con motivo del día de la mujer, nuestro alabado Presidente en Funciones del Gobierno nos dejó una impresionante perla de sabiduría robótica y mecánica: *"Tenemos que fabricar máquinas que nos permitan seguir fabricando máquinas, porque lo que no van a hacer nunca las máquinas es fabricar máquinas a su vez".*

Estamos a un paso de que el Presidente en Funciones anuncie la activación de un Skynet de factura patria. Y dada la actual ausencia de gobierno y dirección, lo mismo no sería descabellado. Si esa frase la hubiera firmado Isaac Asimov estoy casi seguro que le hubiera valido un premio Nebula, o tal vez un Hugo a la popularidad, o más bien todo lo contrario. Y es lo que ocurre con este tipo de declaraciones cuando no se sabe qué decir y cuando se ha leído muy poco, a este respecto le recomendaría que leyera algo sobre las máquinas de Von Newman y alguna obra de ciencia ficción; la Saga de los Aznar, por lo que el apellido le supone, le iría de maravilla, para poder expresarse con propiedad sobre según que temas.

Las utopías y distopías que los lectores de género estamos acostumbrados a degustar se muestran las mas de la veces muy próximas a los acontecimientos que estamos viviendo. Decía un antiguo refrán algo así como "¡ojalá vivas tiempos interesantes!". Si embargo cuando llegan esos tiempos resultan ser que no son lo que pensábamos que serían. Son mucho mas desagradables y sombríos, pese a que puedan ser interesantes. Estamos viendo sobresalto tras sobresalto. Si en España Catalunya, o parte de ella, apuesta por la autodeterminación y la independencia, en el Reino Unido pasa tres cuatros de lo mismo con el referéndum sobre la conveniencia de continuar o no en la UE. Y, desde luego, dados ciertos comportamientos habría que plantearse si no sería lo mas conveniente. La distopía mas aberrante está entre nosotros. Los europeos no somos capaces de ayudar a otros seres humanos que vienen de vivir el horror de una serie de guerras y lo que quieren es sobrevivir, salvar sus vidas.

Pero no sólo de distopías vive el hombre y como esta sección trata además de otros subgénero o etiquetas, comencemos por las múltiples novedades que tenemos recientes en el mercado editorial español.

Comenzaremos con la novedad editorial del sello Fantascy titulada **Las Puertas del Infinito**. Víctor Conde y José Antonio Cotrina, dos de los mas destacados autores españoles en activo, se atreven a firmar a dúo esta novela de corte fantástico que habla de dimensiones paralelas y mundos alternativos. Los dos protagonistas, Rebeca y Riddly, dominan el arte de abrir puertas hacia otros mundos. El problema se produce cuando por esos portales comienzan a entrar cosas no deseadas ni deseables. La *aperimancia*, la capacidad de abrir portales dimensionales, está al alcance de muy pocos. El poder de estos elegidos, complejo y peligroso, permite conectar universos antes apenas soñados, pero también puede tener consecuencias catastróficas e imprevisibles.

Riddly, aprendiz de *aperimante*, intenta descifrar los misterios de la Mansión Infinita y salvar un Londres devastado por los guerreros ikari, que amenazan con destruirlo todo a lomos de sus dragones. Mientras, en Colapso, un mundo enloquecido en el que confluyen mil realidades distintas, Rebeca ha pasado de esclava a discípula de un misterioso amo que la envía a misiones cada vez más suicidas con el fin de construir una llave secreta.

Rebeca y Riddly aún no se conocen, pero sus destinos y el de nuestro mundo dependerán de su capacidad para aliarse. Porque, al fin y al cabo, toda puerta que se abre, en algún momento debe volver a cerrarse.

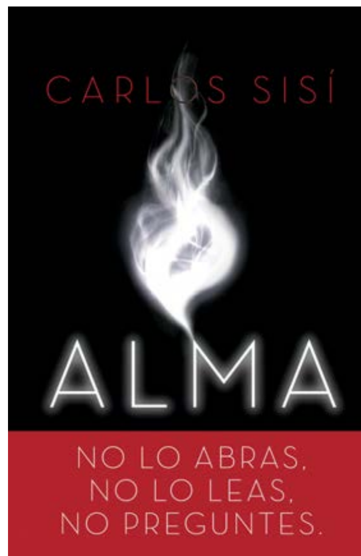
Sueños de acero y neón, de Jordi Wild, y editado por Martínez Roca nos muestra una sociedad futura en la que un detective privado, retrato clásico del antihéore bebedor y vividor, se encuentra en la tesitura de tener que salvar la humanidad. El año es el 2484. En un mundo dominado por las grandes corporaciones, solo un hombre, Jordi Thompson, detective privado deslenguado y vividor, pero de gran talento y sentido de la justicia, puede salvar a la humanidad de ser sometida por la ambición de unos pocos. Ambientado en una floreciente Tokyo posapocalíptica, Sueños de acero y neón es un relato ciberpunk arrollador que combina el mejor sabor del cine negro con una visión del mundo futurista y desoladora, en el que solo la intervención de nuestro héroe pondrá un punto de esperanza.

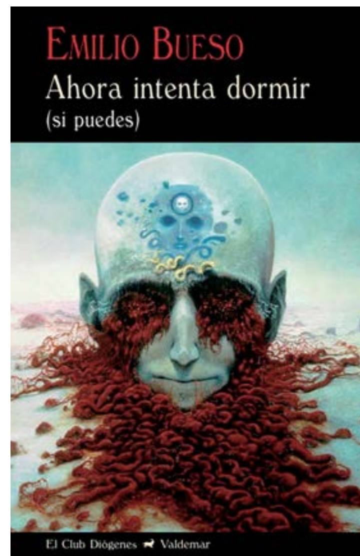
La editorial Apache Libros presenta tres novedades en su colección Pluma Futura. **Los viajes de Jim** de Autor: Tony Jim Jr. Nos cuenta la historia del piloto Jim, un gran héroe galáctico, o al menos es lo que piensa él. En el presente volumen se recogen varias de sus aventuras siderales o informes de misión, como los suele llamar él. Cuentos llenos de viajes espaciales, viajes temporales, encuentros con extraños alienígenas, princesas extraterrestres, pero sobre todo mucha aventura y buen humor.

El ojo de dios, de David Luna, fue finalista XXVII Certamen Literario de Ciencia Ficción Alberto Magno en 2015. El auditor imperial Deill Nerv acude al planeta Dagoh para inspeccionar los trabajos de colonización que allí se están llevando a cabo e investigar la posible existencia de alienígenas inteligentes y hostiles. En su cometido encontrará una fuerte resistencia encabezada por Suyuf, el misterioso comandante de Base Madre, quien se ha erigido como un tirano. Lo que el auditor termina descubriendo supera lo concebible.

Por último, Vicente Hernández, firma una antología de relatos titulada **Ecos del Futuro y otros relatos.** El autor explora temas clásicos del género: aventuras en el espacio profundo, viajes en el tiempo, los peligros y bondades de la robótica, la eterna búsqueda de la inmortalidad, el riesgo que la vida extraterrestre puede suponer para nuestra existencia, el futuro de la humanidad o, incluso, el origen de nuestra raza. Los cuentos de esta antología son: Ecos del futuro, Poder estelar, La proteína,, Morituri te salutant! y Desde Omega a Centauri.

Nexus, escrita por Ramez Naam está editado por Minotauro . En el año 2040, gracias a Nexus, una nanodroga experimental, los humanos pueden unir sus mentes. Cuando Kade, un joven estudiante de biología, es descubierto mejorando Nexus, se verá obligado a infiltrarse en el peligroso mundo del espionaje internacional. De los círculos académicos, a los círculos de poder; de las fiestas underground de San Francisco, a los ilegales mer-







cados de tecnología de Bangkok; de la sede de una nueva agencia del gobierno estadounidense en Washington DC, a un clandestino laboratorio de Shanghai. «Nexus» es una visión de un futuro a punto de estallar.

También en Minotauro, Carlos Sisi publica **Alma.** Johnnie es un escritor normalito que, de repente, ve como su novela La puerta se convierte en un éxito de ventas brutal, algo sin precedentes. 'La puerta', sin embargo, no es una novela de terror común, si no que encierra un peligro real, un peligro que tiene mucho que ver con la práctica de la ouija y la apertura a realidades que no conocemos y que resultan espeluznantes.

A la vez, conocemos a Alma Chambers, una mujer que desde niña ha estado en contacto íntimo con otros planos de la existencia (y con página web propia donde ofrece sus servicios), con cosas que ni nos atrevemos a imaginar. Jow es una experta informática que, por error, ha descubierto una manera de grabar los sonidos que nos rodean y que no podemos escuchar, sonidos que pertenecen a personas que ya no están entre nosotros. Pete es un periodista con un pasado doloroso. Juntos deberán luchar para intentar parar la espiral de violencia que está asolando el mundo, provocada por seres de otro plano que anhelan devorar las almas humanas.

Por otra parte, Spórtula publica a Felicidad Martínez y su novela **La mirada extraña.** Encuadrada dentro del mismo universo que su anterior novela **Horizonte lunar**, en esta novela se exploran cuatro sociedades alienígenas, para examinar el choque entre culturas y civilizaciones totalmente ajenas, analizar el sexo como herramienta social, investigar la religión y sus consecuencias para una comunidad e indagar en la obsesión por la carne y por la mente y en la forma en que diferentes percepciones definen diversas realidades. Cuatro miradas a cuatro mundos, cuatro sociedades, cuatro especies. La novela contiene los relatos Fuego cruzado, En tierra extraña, La perversión de la luz y Los dioses de Amarán.

Valdemar nos ofrece una antología del siempre interesante Emilio Bueso titulada **Ahora intenta dormir.** "Hubo una época en la que escribir me producía unas pesadillas que luego usaba para escribir y así provocarme más pesadillas. El círculo vicioso bien pudo haberme costado un ictus, pero hubo suerte y en vez de matarme la cabeza por completo conseguí darles forma a buena parte de los relatos que he reunido en este libro". En el libro se incluyen los relatos: "Vecina", "Tras una persiana veneciana", "Lamphead", "La resaca de ella", "Abuela", "Innsmouth, Massachusetts", "Controller", "Barrer, quizás soñar", "De lobos y hombres", "Cartero de medianoche", "Dial", "Del vértigo de un hospital", "En falta las palabras", "La próxima vez que se desate la tormenta...", "Al garete", "Me sigue desde hace un rato", "Bola de mierda" (finalista Avalon 2007) y "El hombre revenido" (premio Domingo Santos y Nocte).

Deriva, en la editorial El Transbordador, es una novela de Magín Méndez Sanguos. Ben y Virgana vagan a la deriva por un mundo acuático. Unos seres terribles los acechan cada día al caer la noche. La tecnología no los puede ayudar, fallos inexplicables impiden el correcto funcionamiento del sistema de propulsión de la embarcación. Marius Tercero, una inteligencia artificial de última generación, orbita el planeta estudiando un plan de rescate. Se trata de un plan que implica poner en riesgo su propia existencia: con ello espera, además, encontrarse a sí mismo y avanzar en su programación original.

Nova presenta una nueva novela de las serie de Brandon Sanderson Reckoners titulada **Firefight**.

La ciudad de Chicago Nova es libre. Le dijeron a David que era imposible, que ni siquiera los Reckoners habían sido capaces de matar a un Gran Épico. Sin embargo, Steelheart -invencible, inmortal, inamovible- ha muerto. Y David fue el responsable de su fin. Acabar con Steelheart debería haber completado la vida de David. Pero en realidad, solo le sirvió para ser consciente de todas las preguntas para las que no tiene respuesta. Y en Chicago Nova nadie puede contestarlas.

Pese a todo, en Babilonia Restaurada, el lugar antes conocido como Manhattan, quizá pueda encontrar las respuestas. Es una urbe inundada y triste, gobernada por la Gran Épica Regalia, pero David está seguro de que por allí pasa el camino que le llevará a lo que busca. Es arriesgado entrar en una ciudad bajo el yugo de una despótica Gran Épica, pero para David la apuesta vale la pena. Porque la muerte de Steelheart solo logró dejarle un enorme vacío donde antes residía su sed de venganza: en el corazón. Había logrado llenar ese vacío con Firefight, una Épica desaparecida. Y ahora se embarcará en una empresa más peligrosa y siniestra que la rebelión contra Steelheart. Partirá en busca de Firefight y de las respuestas que necesita.

Pétalos de acero de José Antonio Bonilla es la propuesta de la editorial Hermenaute en su colección de ciencia ficción. Se trata de un texto steampunk fecahdo en la exposición mundial de Barcelona en 1888 Isaac Peral, diseñador de un modelo de submarino revolucionario, acaba de sufrir un atentado en el Gran Hotel Internacional. El jefe de seguridad del pabellón de Estados Unidos y un par de relojeros catalanes desplazados desde París se verán envueltos en una trama de robos, asesinatos y extraños autómatas, además de la inquietante presencia de un carruaje negro que guarda un terrible misterio. Tras estos sucesos se esconde una conspiración que busca la destrucción de los cimientos de la Vieja Europa.

Maldita mi ciudad es una antología, este mes vamos repletos de ellas, escrita por Gema del Prado Marugán y Miguel Martín Cruz para Saco de Huesos. La ciudad no es otra que Madrid y en la antología se encuentran 18 rutas para recorrer la ciudad, una completa guía con la que disfrutar tanto de los lugares emblemáticos de la capital como de sus secretos rincones con encanto especial: los Jardines del Buen Retiro, los mejores restaurantes y bares de tapas de Lavapiés,las mejores vistas del skyline de la ciudad desde alguno de sus imponentes rascacielos, los misterios que encierra la M-30 o viajar en transporte público en el suburbano más seguro del mundo. Por otra parte puede coquetear con una bruja y mirar a los ojos de la Muerte con una sonrisa en los labios.

Africa Austral es una novela ucrónica escrita por Jorge del Oro Aragunde. Es la primera de las novelas que compone la trilogía **Nana para dormir a un lobo** y se publica en Amazon. El mundo ucrónico propuesto nace de las cenizas de un pasado que nunca fue y arranca a partir de 1983 y nos sitúa en la Sudáfrica del *apartheid*. La narración en primera persona cuanta los hechos tal y como Hans las vivió, con sus limitaciones y sus angustias. Una terrible plaga recorre el mundo y Hans es testigo del colapso del estado y de la desesperanza absoluta de los supervivientes. "África Austral" es la primera entrega de las tres que conforman la obra completa. Es el primero de los grandes escenarios en los que se desarrollará la historia. Los otros dos serán "Europa Central" y "Península Balcánica".

Y eso es todo por esta vez. Como pueden ver estamos cargados de novedades a cual mas interesante. Y debo felicitarme por ver como el género tiene muchos, la mayoría, de representantes patrios. Es bueno que nuestras editoriales se atrevan a editar y distribuir autores españoles. Siempre defenderé la validez de nuestros escritores, en ocasiones tan buenos o mejores que los foráneos.

Sean felices y nos vemos en el próximo número. ¿Después de otras elecciones? Tal vez. SFW



EL FANTÁSTICO FAVORITO DE...

PACO CABEZAS



Me gustaría ser un payaso hiperviolento

Nombre
Paco Cabezas

Profesión
Guionista y director de cine

Nacionalidad
Española

Se le conoce por...
Ser el último director español en dirigir cuatroo episodios de la serie Penny Dradfull.

Algunos títulos...
- Penny Dreadfull
- Mr. Right
- Tokarev
- Carne de Neón
- Aparecidos

Tu primer recuerdo relacionado con el fantástico...
Ver en casa de un amigo "La Matanza de Texas", la gracia estaba en que este amigo era algo sádico y mientras en la pantalla había infinidad de sesos y sangre, el se estaba atiborrando de salchichas..

De pequeño querías ser...
Superhérore, pero con traumas.

De pequeño te asustaba...
Las serpientes.

Disfrutaste como nunca viendo...
"Los Goonies", ¡la he visto 87 veces!

Tu escena favorita de ciencia ficción es...
"Lifeforce" y su incomparable Matilda May....

¿Y de terror?
La escena de la pelotita de "Al final de la escalera".

Un referente fantástico.
Wes Craven.

¿Un director?
Guillermo Del Toro.

¿Un actor?
Sam Rockwell.

¿Una actriz?
Eva Green.

¿Una serie de TV?
Penny Dreadfull.

¿Una película a descubrir?
Blue Ruin.

La película más rara que hayas visto es...
"Love exposure" de Sion Sono.

¿Y la peor?
"Una noche para descuartizar" de Doris Wishman. Cada plano tiene un fallo, se debería estudiar en las escuelas de cine para saber como no hacer cine.

¿Un libro?
"IT" de Stephen King.

¿Existe vida después de la muerte?
Diría que sí.

¿Y en otros planetas?
Diría que no.

¿Qué es lo más raro que te ha sucedido nunca?
Rodar una película con Nicholas Cage.

¿Qué personaje te gustaría ser y porqué?
Doc Brown, para poder viajar en el tiempo, además de que me parece que es un personaje "maltratado por la historia" (risas...).

Darías lo que fuese por conseguir...
La auténtica chaqueta de escorpión utilizada en "Drive".

¿Las películas en el cine o en casa?
En el cine.

¿Star Wars o Star Trek?
Star Wars.

Tu comida favorita es...
Pizza.

¿Y bebida?
Zumo de Aloe Vera.

¿Eres supersticioso?
No.

¿El destino está escrito?
Creo que no.

Si pudieses hablar con alguna personalidad fallecida ¿a quién elegirías y qué le preguntarías?
A Hitler, y le daría una tollina.

¿Qué tipo de música sueles escuchar?
De todo tipo, desde mexicana a Hard Rock.

Te pone las pilas...
Una buena película.

No soportas...
La desidia, la gente que no hace las cosas con pasión.

En tu tiempo libre te gusta...
Tengo muy poco tiempo libre, así que sí, venga,.. follar... (risas).

¿Tienes alguna manía o costumbre a la hora de trabajar?
Hacer muchos storyboards e hiperprepararme hasta la nausea.

¿En que estás trabajando ahora? que nos puedas contar claro
Aparte de "Penny Dreadfull" estoy escribiendo un guion de terror basado en una novela mexicana de terror.

¿Qué proyecto te gustaría llevar a cabo en un futuro no muy lejano?
Me encantaría hacer una superproducción de Hollywood muy políticamente incorrecta y pillar a todo el mundo con el culo torcío.



NOCTURNA

MADRID INTERNATIONAL FANTASTIC FILM FESTIVAL

23-29 DE MAYO, 2016

230516
NOCTURNA
CINE PALAFOX
MADRID
230516

PRODUCIDO POR



MEDIO OFICIAL



CON EL PATROCINIO DE







CON LA COLABORACIÓN













SOLO LOS FUERTES SOBREVIVIRÁN

X-MEN
APOCALIPSIS

20 DE MAYO EN CINES



XMENAPOCALIPSIS.ES

#XMENAPOCALIPSIS

